大众软件



1997
4
(总第21期)

New GAME

Dialing…… Busy……

1 2 3

New Software

Internet

Popsoft

- WIN95 十大热门工具
- 多内码文字平台(下)
- MMX技术进入现实世界
- 暗黑破坏神(上)
- 天龙八部

Comanche 3
RAH-66


15个
新的任务
COMMAND & CONQUER
THE COVERT OPERATIONS
命令与征服·增强版
隐秘
行动
现已上市
请速闯关
Virgin 互动娱乐国际公司授权
北京大学出版社出版
总代理：北京前导软件有限公司
总经销：北京前导软件连锁组织
联系地址：北京市西绦胡同15号
邮政编码：100009
联系电话：(010) 64007071、62630309
联系人：张立波、郭罡
Westwood
STUDIOS
COMPANION DISC TO THE AWARD-WINNING
COMMAND & CONQUER
Virgin
INTERACTIV
entertainme
Way Ahead

编辑部报告

注意收看目录页右下角之本社紧急通知！！！

四月，南方又到了多雨湿润的季节，有许多来自长江以南的读者反映我们刊物的封面容易起卷。经编辑部研究分析后发现，是封面覆膜和潮湿空气相互作用造成的。本月的封面可能会卷得难以忍受吧……真是很抱歉，我们只是想把杂志的包装做得更精致些，编辑部正同印厂的工人师傅们探讨如何在不去掉覆膜的前提下不让它卷边，希望最终能找到妥善解决方案。

在晶合实验室的强烈要求和杂志社的无私支持下，TOP TEN终于步入彩页，趁本刊编辑部向晶合实验室恭贺乔迁之喜时，晶合又提出新要求：向全国PC GAME玩友＆绘画爱好者征集晶合吉祥物及晶合标徽。对于吉祥物的具体要求，晶合首脑语焉不详……说是除了要求健康、活泼、团结、紧张外，还要体现晶合特色……关键是要迷人。设计标徽时不要忘了考虑晶合的英文名，有谁知道晶合的英文名是什么吗？仔细看看每期“晶合传真”的题头图吧。至于奖项么……晶合将授予被采用者“晶合荣誉成员”称号，并赠阅1998年度《大众软件》全年的月刊、增刊及合订本。

截至发稿期，大众软件读者服务各地分部及代理已达23家，大众软件服务网已初具规模。读者朋友们可去当地分部购买各类软件及《大众软件》杂志，不必通过邮局麻烦地周转了。您将在分部得到相应的热诚服务，若有任何不满之处请与北京总部联系，联系电话(010)67025782。

国内第一个在政府主管部门指导下建立的正版软件与合法电子出版物批发市场“现代电子出版物批发市场”在京成立，座落在海淀区中关村海淀大街8号现代电子科技市场二楼，大众软件读者服务部已正式进驻市场A－4室，欢迎北京的读者朋友光临(Tel:010－62630299)。

主管单位: 中国科学技术协会
主办单位: 中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长: 边晓春
副 社 长: 高庆生　刘贫和(常务)
主　　编: 孙月湘　**副 主 编:** 徐国成
编 辑 部: 裘聿纲(主任)
李鹏　杨文韬　韩伟　王旭
广 告 部: 武凌　单传船　李诚
发 行 部: 陈志刚(主任)
读者服务部: 张友利(总经理)
封面设计: 王进
印　　刷: 煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号: ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行: 北京报刊发行局
订　　阅: 全国各地邮局
邮发代号: 82-726
广告许可证: 京崇工商广字第 0036 号
邮政编码: 100051
通信地址: 北京和平门邮局 3056 信箱
电　　话: 广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　　真: (010)67025232
社　　址: 北京崇文门西大街 4 号楼 8 门
E-mail :pop@iuol.cn.net
出版日期: 1997 年 4 月 11 日
零 售 价: 人民币:6.00 元
港　币:15.00 元
美　元:5.95 元

软盘目录

(总第 21 期)

- DOS 百宝箱中的全部程序
- 微软的 13 个 WIN 95 工具
- 输入法转换器
- WIN 95 的 32 位 CD-ROM 加速程序
- 《福尔摩斯探案》攻略

目　次

专题综述

实用知识

网络时代

缤纷长廊

硬件观摩台

百花园

问诊台

读编往来

征文专栏

大众软件(Popsoft)月刊

1997年4月(总第21)期

攻略指引

游戏博览

游戏赏析

攻关秘技

TOP TEN

下期要目

上期要目

紧急通知

接邮电发行部门通知,自本月起,本刊将改变发行方式。若读者无法从书摊购买到本刊,请直接去邮局报刊零售部门购买,或从本社读者服务部购买、邮购。

因 202.96.26.40 4040 主机不稳定,当机事件时有发生,故 MUD 地址更换至 202.96.26.246 8888。

本刊如有印刷、装订错误,由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸:辽宁省开原制浆造纸厂



●"学 INTERNET，用 INTERNET"系列活动连续报道之三 由本刊与牛津－剑桥国际资讯有限公司联合举办的"学 INTERNET，用 INTERNET"活动于近日落下帷幕。本次活动自 1996 年 12 月 14 日开始以来，引起了众多 INTERNET 爱好者的瞩目，共约有一万五千余人参加，显示出 INTERNET 正逐步走进人们的生活。本次活动内容丰富多彩，在两个月的时间内共组织了十余次不同主题的活动，引起了人们的极大兴趣。

本次活动的巨大成功，《INTERNET 宝典》功不可没。在国内 INTERNET 发展尚不成熟的条件下，《INTERNET 宝典》以其丰富的学习内容、仿真的模拟操作，成为学习 INTERNET 的首选光盘。由于它提供了一个上网的全面解决方案，可以帮助一个对 INTERNET 毫无了解的人全面掌握 INTERNET，所以多家 INTERNET 接入服务商都将其作为发展客户的培训光盘。据悉，牛津－剑桥公司又于今年 3 月 15 日推出"金版"《INTERNET 宝典》，并附赠一张瀛海威公司的光盘软件《走向未来》。"金版"《INTERNET 宝典》的推出，进一步实现了牛津－剑桥公司一向致力于的个人上网的全面解决方案。

●国联公司成为 DIGITAL 在中国的最佳网络服务商 据 DIGITAL 中国区主要负责人介绍，国联公司是一家具有很好市场意识的公司，其多年网络服务商（ISP）的经验与技术，使 DIGITAL 认为国联公司是一家颇具实力的 ISP。DIGITAL 与国联的合作可谓完美——从市场目标而言，全面推出 INTERNET & INTRANE 解决方案是 DIGITAL 的 97 市场战略，与国联公司的经营目标一致；就市场形象来看，DIGITAL 全线 INTERNET 硬件产品与国联公司多年积累的专业技术和服务相辅相成，可谓相得益彰。

国联公司自 1995 年创办至今，始终稳步发展。客户量从最初的二百余户增长至现今的四千余户。1996 年，国联公司先行一步将互联网技术全面应用于中国的各个行业、领域，诸如教育、商业、服务、文化等，其中国联网上教育、远程教育、服务系统等已于 1997 年初开发成功，并即将推向市场。

●清华大学光盘国家工程研究中心向北京四中赠送爱国主义游戏 此次赠送北京四中的爱国主义游戏《鸦片战争》（三套），是清华大学光盘国家工程研究中心组织大批游戏用户进行了两个多月的测试和改进，完成的第二代测试版游戏，将在北京四中作为期三个月的进一步测试。游戏制作人员将参照四中师生的意见，进行第二次全面改进，之后即定稿出版。

清华大学光盘国家工程研究中心从 1996 年上半年起就投入巨资 200 余万元，大力开发爱国主义题材的光盘游戏软件。《鸦片战争》、《八一战鹰》、《长征》是 1997 年即将陆续上市的首批产品。其中，《鸦片战争》将作为献给 97 香港回归祖国的礼物，以简体中文版、繁体中文版、英文版于 7 月 1 日前在海内外相继推出。

●我国自行研制开发成功 MPEG2 解码技术 据悉，我国 863 计划在 MPEG2 技术攻关方面取得了可喜的成果。由先进人机通信技术联合实验室研制成功的具有我国自主版权的 MPEG2 解压卡、解压模块和解压软件已经达到国外同类系统和软件的技术水平，证明我国完全有能力在高技术领域与国外竞争。目前这项技术的开发者正在寻求工业界合作伙伴，准备投入产业化生产。

MPEG2 的应用范围十分广泛，不仅可用于激光视盘 DVD，还可用于加密卫星电视和闭路电视中的机顶盒、高分辨率电视，以及计算机 DVD 解压卡等，其应用前景十分看好。为此，在国家科委的统一部署下，国家 863 计划和国家"九五"攻关计划安排了多个课题组对 MPEG2 技术进行攻关。早在 1996 年 7 月下旬，先进人机通信技术联合实验室就已顺利开发出 MPEG2 人机编码解码器及系统集成环境。时隔半年，又研究开发成功了基于 MPEG2 专用芯片 IBMCD21 的解码板卡，实现了 MPEG2 解码器所需的全部硬件和软件技术。这些技术包括面向高档多媒体计算机的纯软解压系统、面向低档计算机的解码板卡以及面向激光视盘 DVD 的解码器模块等。对提高我国在 MPEG2 相关领域产品国产化程度，增加我国在此领域的国际竞争力具有十分重要的意义。

●北京希望公司推出系列多媒体教学光盘软件 以发行中文操作系统 UCDOS 而著称的北京希望公司，正在将其系统软件开发优势转化为研制开发多媒体光盘软件的有生力量。自 1996 年 11 月至今，希望公司已开发出六大系列二十多种辅助教学光盘，包括傻瓜系列、网络与 INTERNET 系列、图形图像动画系列、精品材质系列、多媒体程序设计系列、WINDOWS 与 OFFICE 中文版系列，覆盖了当前几种最常用、最热门的软件。以广泛的应用领域、充实

的内容和生动易用的界面，受到广大用户的普遍好评。据悉，希望公司将继续致力于多媒体教学软件的开发，目前正在研制的光盘软件多达四十余种，不久将陆续与广大用户见面。

●微软公司登上互联网服务器软件首席供应商宝座 据美国 INTERNET 网络咨询机构 NETCRAFT 的调查表明，微软公司推出的唯一与其互联网系统支撑软件（WINDOWS NT SERVER）紧密结合的网络服务器软件 IIS(INTERNET INFORMATION SERVER)，不但在 INTERNET 用户的交付量方面与日俱增，而且成为越来越多企业级用户（INTRANET）的选择。在 INTERNET/ INTRANET 商业网服务器供应商中，居于领导地位。

NETCRAFT 的报告表明，在全球 INTERNET 上，有 5 万多个网站使用微软的 IIS。最近两个月中有 8.5 万上网用户下载了 IIS 3.0 版。在企业级用户方面，已有包括通用汽车公司、波音飞机公司、日产汽车公司、康柏计算机公司、德尔计算机公司、全美广播公司等诸多世界知名公司在他们的网站和企业内部网（INTRANET）上配备了 IIS 服务器软件。此外，还有 1900 个以上国际公用网站采用 IIS 发布网页。IIS 已成为全球 INTERNET/ INTRANET 服务器市场上的佼佼者。

●日本多家厂商正在研制大容量动态随机存储器 据报道，日本 NEC 公司已经成功地研制出容量为 4GB 的动态随机存储器(DRAM)，这是当前最大容量的存储器，预计芯片样本要到 2000 年后才能发布。此外日本三菱、日立两家公司亦联合美国德克萨斯公司共同开发 1GB 电脑随机存储器芯片，三家公司将为此花费 10 亿美元科研经费，其新一代芯片也将于 2000 年后与广大用户见面。

目前世界范围内电脑用户最普遍使用的是 16MB 存储器芯片，而市场正在向 64MB 转化。256MB 的芯片样本将在 1997 年上半年推出，接下来将是 1GB 和 4GB 芯片。据有关科技人员预测，到 2002 年 DRAM 的容量主流将以“GB”为单位。

●英特尔公司正式命名新型处理器芯片 英特尔公司近日宣布将带有 MMX 功能的 Pentium Pro 处理器芯片正式命为 Pentium Ⅱ，该芯片原名为 Klamath，计划于 1997 年上半年推出。

Pentium Ⅱ家族的第一代芯片运行速度将为 233MHz 和 266MHz，而英特尔公司最近宣布实验室测试中，运行基于同样结构的芯片，其时钟速度可高达 451MHz。由于这种新设计的芯片同原 Pentium Pro 主板不兼容，所以系统制造者们将需要新型主板。

●美国家用 PC 拥有量迅速增长 据最新调查显示，自 1982 年以来，美国家用 PC 拥有量增长了两倍以上，目前已有 42%的美国家庭拥有 PC。但在被调查的公众中，还有三分之一的人从来没用过 PC，而且最近五年内也不准备买 PC。1982 年美国只有 13%的家庭拥有 PC，十多年来普及率的增长反映出 PC 在易用和价格方面有了巨大的改善。

调查中，28%的人愿意在未来五年买一台 PC；有 18 岁以下孩子的家庭中，一半以上有 PC，这个比例高于全美平均水平，说明美国家庭特别注重对孩子的教育，把 PC 视为孩子学习的工具；在使用 PC 的用户中，80%说他们用来作字处理，70%的人用 PC 玩游戏，多数用户在家里用 PC 完成作业或工作；一半人说他们每天都用 PC；只有 34%的 PC 用户访问 INTERNET，在这部份人中男性是女性的两倍，而且多数都是 30 岁以下的年青人。

●IBM 超重量级电脑棋手将于 1997 年再度向人脑挑战 这场“世纪大战”的一方是 IBM 公司特制的超级并行处理计算机“深蓝”，另一方则是连续 11 年身披国际象棋世界冠军金甲的卡斯帕洛夫。双方宣布将于 1997 年 5 月 30 日在纽约百老汇举行的国际象棋挑战赛上再进行一次较量，胜者将赢得 70 万美元的奖金。

体重 1.4 吨的“深蓝”装备了 IBM 的 RISC6000 系统，其强大的可扩展性以及为比赛装备的特殊硬件和软件使它擅长以超音速的速度和“蛮力”展开进攻。去年，IBM 的研究小组就使“深蓝”能在每一秒种思考 2 亿步棋或 500 亿个位置。而代表人脑一方的卡斯帕洛夫凭借策略方面的天才，以及在中盘随机应变智胜对手的能力，被认为是不可战胜的。

双方的初次较量是在 1996 年 2 月，最终卡氏是以三胜二平一负的战绩获胜。这场比赛吸引了全球棋迷的注意力，IBM 公司为此在国际互联网上专设的主页每天接受访问的次数高达五六百万次，同时全球各种媒体也把上百万人吸引到电视屏幕前和报纸上。赛后卡斯帕洛夫说：“同深蓝比赛比我想象中的困难得多。我相信人与机器的比赛已经为国际象棋和计算机开创了一个新领域”。IBM 深蓝小组的科学家说：“第一场比赛只是对深蓝的一次技术测试。从科学角度讲，我们的试验很成功。我们从中学到了很多，从而改进了我们的技术，我们希望能获胜”。

IBM 将人机比赛作为研究超级并行计算机的试验。尽管“深蓝”是以解决复杂棋谱而闻名，但它巨大的技术潜力可以在更广阔的领域得到发挥。例如处理同棋谱一样复杂的分子动力学和航天物理学研究中大量的计算问题，这才是研制它的真正意义所在。

COMDEX China '97

'97世界计算机博览会纪实

北京 迦楼罗

COMDEX(Computer Distribution Exposition，计算机代理分销业展览会）是全球计算机工业厂商、经销商以及负责购买大量计算机系统、产品和服务的企业决策者的盛大聚会。今年的COMDEX China' 97于2月25日在中国国际展览中心召开，3月1日圆满结束。这次大会与其它的计算机展销会不同——没有喧闹的电影、没有拥挤的人群，有的是新的产品、新的技术和新的合作、新的起点。联想、太极、微软、精工爱普生、摩托罗拉、夏普、施乐等百余家高科技企业参加了此次大会。

微软这次的主题是“游戏大世界”，展出的有微软万能鼠标、3D摇杆和Side Winder高级游戏手柄等许多新奇的设备，还提供了数种华丽的3D游戏可以一试它们的功能。威马的VGAmagic显示卡采用Sigma Designs的REALmagic64/ GX芯片，除了可以回放VCD外还提供了支持MPEG互动游戏的功能，可以使用《疯狗》等游戏的MPEG版和光电手枪。通络公司展出了价廉物美的100M的ZIP极碟软驱和1GB海量容量JAZ爵士可扩充硬盘。其它还有皇朝AI5TH、AI5TV、P/I 58KTV，捷波J－656HXA、J－648A、J－656VXC、J－656VXD等提供USB接口和2.8伏电压的PENTIUM MMX主板；希捷(Seagate)高达23GB的ST42345IN/ W/ FC SCSI硬盘；卡西欧的CASIO QV－10A数码照相机等平时难得一见的产品云集一堂。

这次展会的中心可以说是Internet，DEC和国联合作为大会提供了一个Internet接入服务（网址www.comdex.co.cn），各家厂商利用它有效的展示了自己的产品。例如U－NET(网址www.unet.net.cn)展示了在国外流行已久的线上即时通话系统Internet Phone，另外还有多种Internet电视通信系统和网络平台。这说明Internet正迅速在中国市场崛起。

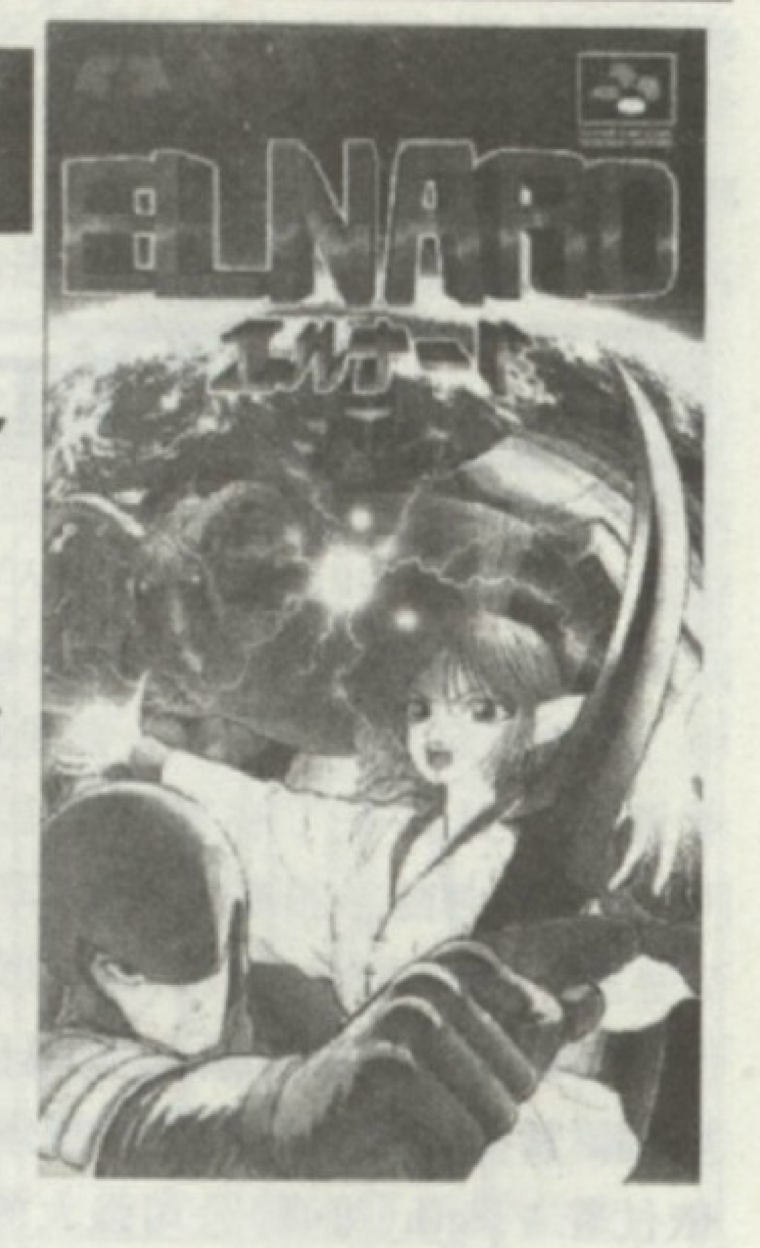
会议还特设了关于Internet技术、PC平台、UNIX网络等热门话题的多场主题演讲、技术讨论、技术方向讲座和技术实现讲座，包括互联部分、平台与工具部分和软件部分。例如“浏览中文Internet”讲述Internet在中国如何运作，有什么商业潜力，如何利用它来进行有价值的研究。“Internet网络技术”讨论Internet发展过程中开发出来的技术和Internet的增长。“Internet的安全保密技术”讲述网上安全保密技术的应用与未来趋势，包括RSA、RC2、MD5、VPN、KERBERS以及FIREWALL等。“Web浏览器与搜索引擎”考察在Internet上进行商务活动时涉及的安全性问题和几种有效的浏览器。“Intranets的发展与开发”讨论内部互联网Intranet的发展、布置和维护软件。“帧中继网上传话音”讲述不同的语言压缩算法并现场播出不同语音压缩算法处理过的语音。“Windows NT与Netware比较”比较了两种平台的最新版本，考察了它们如何进帐号、服务器和用户管理、磁盘管理、集成、事件、域管理、安全性等等。“UNIX的未来”讨论在SCO控制下UNIX的版本问题。“下一代的操作系统”为大家探讨近年来操作系统的发展，包括程序编辑接口、“系统层”编辑语言及“组件为本”的软件架构、多媒体和Internet对操作系统的影响。“PowerPC”讲述PowerPC的架构建设、应用和未来发展方向。

这次展会对参展商和参观者而言，都是一个强大的商业影响销售渠道，有助于分销商、代理商和零售商更广泛的建立业务联系，推动中国电脑市场的发展，繁荣国民经济。



ENIX 举办游戏软件竞赛

本刊记者



ENIX CORPORATION 隆重举办具有世界规模的独创性游戏软件竞赛"ENIX 优秀软件比赛Ⅱ"(INIC GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ)。

ENIX 是娱乐性产品的综合制造企业,注册资金 68 亿 4560 万日元,以制作游戏软件而闻名,著名的作品有《勇者斗恶龙》系列、《J 计划》系列、《46 亿年物语》等等。其中《勇者斗恶龙》系列已经发行到了六代,累积发行量 1930 万个。



继去年举办 ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST 之后,今年的 ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ 规模扩大了许多。这是 ENIX 为发掘优秀的游戏软件编制人员以及获得高质量作品而筹划的,是一次世界规模的开发独创性游戏软件的竞赛。开展这样的竞赛活动,旨在与世界各国优秀的游戏软件编制人员开展交流,发掘潜在的优秀人材,同时也为出类拔萃的游戏软件提供机遇。ENIX 期待这一竞赛活动将成游戏软件编制人员争相攀登的"龙门",进而对娱乐事业的发展作出贡献。



ENIX 曾在日本国内举办过游戏软件竞赛活动,涌现出许多在日本游戏软件行业首屈一指的开发人材,例如制作《勇者斗恶龙》的堀井雄二等。另外,通过开展竞赛活动,还使得众多的获奖作品得以实现商品化。



这次的奖金总额高达 40 万美元,其中大奖一名 20 万美元、最优秀奖两名各 5 万美元、佳作奖 20 名各 5 千美元。审查的重点放在"崭新且具有独创性的构思"上。只要是在微机上(WINDOWS 95、WINDOWS 3.1、MS-DOS 6.0 以上、MACINTOSH SYSTEM 7.0 以上)运行的未曾发表、未曾出版的具有独创性的微机游戏软件,不分国籍、年龄、性别、专业或业余、个人或团体,原则上均可参加应征。详细资料可参见 ENIX 主页:http://www.enix.co.jp/。♬

论《红色警戒》

北京 赵效民

1996年11月下旬，万众瞩目的《红色警戒》率先在美国，紧接着在欧洲和亚洲部分地区发行。《红色警戒》依仗着Virgin(维真)公司强大的促销网络全面出击，为此Virgin与Westwood在首发式、广告等方面用尽苦心，声势十分浩大。与此同时，《红色警戒》其它语言版本的开发也快速展开，Virgin在台湾地区的代理第三波公司在其发行不久就立即开始《红色警戒》的汉化工作，此时的世界仿佛都重复着一个声音：《红色警戒》来了。

但是，如果你真是一个玩家，你肯定发现了一个特殊的现象。那就是《红色警戒》发行了多日后，中国国内仍风平浪静，以前"跟踪"它的报刊杂志对它的热情一下子完全消失了，似乎出了什么事，从下面现象中你就能体会到这点：

一是作为北京甚至全国GAME界支柱媒体的《大众软件》和《电子游戏软件》等杂志没有任何消息，好象是一次"集体失误"。

二是Virgin进军中国已被大家所知，但其将在中国发行的游戏名单中没有RED ALERT的名字，是因为新吗？但TOMB RAIDER几乎与其同期发行，而SCREAMER 2只比它早一个月，难道是Virgin忘了？

为什么呢？当您看到它包装上那个醒目的前苏联国徽时，就应该感到有些不对头了。游戏的背景不必多说，就说说表面的现象吧。它大部分的过场画面都带有极强的褒贬色彩，说白了就是政治色彩。盟军的特种兵死了哀乐响亮动听，就象为烈士送行；苏联军官光秃秃的脑袋和凶悍的脸再加上粗野的行为，怎么看怎么象一个土匪头子。苏联战斗机向无辜的村民们疯狂扫射，惊慌的儿童丢下了心爱的玩具，这象不象纳粹行径？斯大林下令用核导弹让巴黎从地球上消失，这可比KANE下手还狠。总之，苏联红军给人的印象就象是一群屠夫、强盗和刽子手。现在你也该知道Virgin为什么不在中国发行《红色警戒》的原因了吧。

如果你找一些玩家问他们喜欢哪个游戏公司出品的游戏，我相信大部分人会说Westwood。在早期，Westwood制作的《幽灵战士》、《魔眼杀机Ⅱ——隐月传奇》在PC GAME界引起了巨大反响，如果你的"游戏年龄"较长应该是有印象的。1992年Westwood离开了SSI加盟Virgin，之后名作不断，可以说款款都是精品。如新型冒险游戏《凯兰迪亚传奇》系列、即时战斗游戏的经典之作《沙丘魔堡Ⅱ》、让无数RPG迷倾倒的《大地传说》系列，而《命令与征服》更是将即时战斗游戏推向高峰。这些高水准的游戏为我们带来了许多欢乐与不眠之夜。

但是这回，Westwood多少让我有些失望，我第一次在游戏中看到了Westwood将政治因素加到其中，从而大大影响了《红色警戒》在我心目中的形象，我想现在提起光荣公司你就会想到那个在中国闹得满城风雨的《提督之决断》，这不用我再多说什么。我所担心的就是如果Westwood按这条路走下去怎么办，这更让人放心不下。我想大部分玩家都会关注Westwood的发展和动向。

不可否认，《红色警戒》确实是一款制作十分精良的游戏，然而敏感的政治因素将它给扼杀了。虽然现在有些报刊登出了有关《红色警戒》的攻略和介绍，但大部分的主流媒体都没有参与，这是一个好现象。这不禁让我回想起去年夏季那个《提督之决断》事件，四个热血青年共同抵制光荣公司"游戏历史"的做法。谁是最后的胜利者大家都已很清楚了。的确，电子游戏作为一种娱乐方式应该摆脱政治偏见去为玩家创造一个轻松的娱乐环境，如果让玩家在游戏中总接触那些现实中敏感的或难分是非的事物并对其有所定义，会让玩家感到很累。我们喜欢《沙丘魔堡》，因为那个世界是虚构的，无所谓好与坏，我们可以凭自己所好去选择；我们喜欢《魔兽争霸》，因为那是神话的世界，我们可以尽情去战斗，魔兽或人类随你便；我们喜欢《仙剑奇侠传》，因为那是一个善恶分明的世界，谁都认为逍遥公子是正义的化身；我们喜欢《刺杀希特勒》，因为有正义感的人不会喜欢希特勒，这里的正义是全人类所公认的。总之，我们喜欢那些不涉及到玩家的信仰、价值观和世界观的取向或在这些方面人类已达成共识的游戏。

眼明心亮

北京 赵晓涛

随着电脑越来越多地进入家庭，的确便利了人们的工作。不仅如此，丰富多彩的电脑游戏也给我们带来数不尽的欢乐。但是有利就有弊，一些内容别具政治倾向、低级趣味的游戏软件也开始出现。特别是近年盗版软件的猖獗，不少糟粕游戏在市场中泛滥成灾。这种情况也越来越多地引起有关部门的重视。虽然近一段时间市场上的盗版软件比以前相对减少，但仍未斩草除根。

时下有一些游戏，都是描写社会主义与资本主义之间的斗争。像比较有代表性的《红色警戒》，其内容竟为虚构的苏联社会主义阵营的扩张与欧美资本主义所谓“正义”的还击。游戏中还对苏联领导人斯大林以及一些军事家们，在政治上、军事上甚至私生活上进行了不同程度的丑化。这种游戏的用意是极为恶劣的。三国之类的历史题材的游戏，近几年是越来越多了。但是，不忠于历史，甚至改写历史的游戏也不少。可怕的是一些别有用心的游戏制做商把游戏与政治结合在一起。像几年前的《提督之决断Ⅱ》，曾经在社会上引起了很大反响。《提督之决断Ⅱ》描写了第二次世界大战时期的太平洋战争。在该游戏中存在着大量军国主义思想和战争罪犯的图片。不仅如此，该游戏还对侵略战争进行美化，这极大地伤害了中国人民的感情。除此以外，还有一些游戏内容充满低级趣味和恐怖血腥，但一些盗版厂商为了牟取暴利进行违法销售，使一部分未成年人深陷其中不可自拔。对于这种游戏，从全社会范围内都应当给与严打。这无疑也给广大玩家敲响了警钟。对于这种不良游戏我们大家都应该有责任、有义务地进行抵制，我想，这也是作为一名中国玩家的骨气。

中国市场的游戏业这几年起步很快，无论是TV GAME还是PC GAME都方兴未艾。随着国外的大公司如EA、Virgin进入中国市场，1997年中国电脑游戏业的竞争将会空前的激烈。中国刚刚起步的电脑游戏业能否站住脚，关键就要看今年了。令人欣慰的是，中国已经拥有了一批技术力量雄厚，勇于创新的电脑软件公司，例如金盘、前导、尚洋等等。这些新一代的电脑软件公司如雨后春笋般的涌现出来，为中国电脑游戏行业的发展输送了新鲜血液。在宣传媒体的配合下，中国的游戏市场正朝着健康、丰富、廉价的方向发展。

总之，现在市场上的游戏已趋于规范化，绝大多数游戏软件都是健康向上的。正版游戏市场严格的审查制度能保护消费者，特别是青少年消费者的权益。内容反动、色情的游戏绝对不会出现在正版软件中。各位家长完全不必为自己的孩子玩正版游戏而担心。坚决抵制盗版，才能鼓励方兴未艾的正版市场。各位朋友加强对自己的驾御能力，发挥游戏的休闲作用，拥有健康向上的业余生活。♬

有人也许会说三国游戏怎么样，不也是将历史重现，让玩家去选择吗？问得好，但你会发现没有一款三国游戏刻意的去宣扬一方而贬低另一方，它们都不左右玩家的喜好，而且在历史上你又怎能肯定刘、曹、孙谁代表正义谁又代表邪恶？游戏也没有给你一个定义，这正是我们所需要的。《提督之决断》之所以被抵制就是因为游戏中有大量宣扬日军的画面，如果它在这方面处理得很公正或宣扬代表正义的盟军，我想结果就会好一些了（当然名字也得改改）。在这种类型的游戏中，除非人类已达成共识，否则我们最怕的就是游戏已经为你的选择下了定义，这就谈不上什么玩家自己的想象和发挥了。联想到《红色警戒》，前苏联与盟军开战的题材是完全可以的，然而我们要注意到，虽说是虚构的，但代表了两种对立的社会制度，也代表了两个对立的观点，这其中就隐藏了政治因素，如果开发公司在游戏中刻意的去褒贬其中的一方，其结果《红色警戒》恐怕就是最好的例子。我想以三国游戏的方式去处理《红色警戒》，它将在世界范围内获得空前巨大的成功。

不可否认，《红色警戒》确实是一款制作十分精良的游戏，仅从娱乐的角度来说实在是非常难得的好游戏，如果能去掉其中不当的政治倾向，《红色警戒》绝对可以取代C&C在中国的地位。展望未来，我衷心的祝愿这种情况不再发生，让全世界所有的玩家，分享同一份快乐与喜悦。♬



逛网路是一件很有趣的事，反正比逛马路有趣。有个编辑非要把"网路"改成"网络"，理由是"网路"为台湾地区译法，不规范，但笔者还是喜欢用"网路"，因为逛"网路"比逛"网络"听上去更为亲切合理些。看到这儿，读者诸君可能会抬眼看一下栏标——有没有搞错，这儿不是"网络时代"嘛。

好吧，言归正传，让我们谈谈 WIN 95 上目前最流行的十大工具。何谓流行?流行的不一定是最好的，但一定是用(玩)的人最多的，多半也就不会太糟，就象微软的 WIN 95、晶合的 TOPTEN。但这十大的排名又是怎么出来的呢? 让我们接续上面的话题——逛网路确实很好玩，有些人在上面找研究资料，有些人找美丽图片，也有人是为了找科幻小说看……但大多数人象笔者一样，一是了解一下新消息，二是下载各种有趣(用)的软件。在一些大的匿名 FTP 站点，通常能找到上万种软件，有些东西都不知是干啥用的，但可以肯定一点，在一个合法守规矩的站上，那些软件都是共享的，拿来就用不侵犯版权，起码在试用期内不侵犯。经营数年的老牌 FTP 站上对于每个软件有下载记录，笔者逛了数个大型站，做了一个不甚规范的统计，统计出目前最受欢迎的运行于 WIN 95 环境下的十个共享工具软件，介绍给《大众软件》的读者朋友们。需要注意的是，这些软件从技术上看不一定是最优秀的，但在 INTERNET 上是下载人数最多的。希望能通过《大众软件》的下一张配套光盘将这些软件提供给读者朋友们。

一、WINZIP

网上最火的软件，每个人都需要它。因为 FTP 站上的软件大都是压缩的，而且大都是 ZIP、TAR、GZ 格式。在去年 4 月的《大众软件》上李鹏曾介绍过 WINZIP，那时是放在《压缩文档管理软件》一文中，还是 6.0 的版本，目前的 6.2 版同以往的界面已完全不一样了。

这一版的 WINZIP 是压缩软件的冠军，专为 WIN NT 和 WIN 95 设计的 32 位版，内建支持 ZIP、TAR 和 GZIP 的压缩包，也可外挂 ARC、ARJ、LZH 等压缩软件，可直接用 WINZIP 浏览压缩包，并可取出其中任意一个或数个文件。一个交互式的指南界面使 WINZIP 更易操作，就象 WIN 95 的那个安装向导，您只需按"NEXT"，WINZIP 会引导您一步步去完成。

WINZIP 能辨认一个压缩包中的安装程序，当有安装程序存在时，WINZIP 能直接执行，并能预览 README 文件。在使用指南模式时，安装一个软件变得极其容易，象这样"傻瓜式"的界面相信在以后几年内将相当流行，因为电脑正大规模进入家庭，而操作上的困难对非专业的家庭用户来说是一大障碍，从这个角度看，WIN 95 的大量预装机对于电脑进入家庭具有一定的推动作用。

选择经典模式时，WINZIP 将使用旧的操作界面，但相对来说自由度大了许多，您可选择一个压缩包并打开它，对包内的文档进行操作，就象是对一个子目录进行操作一样，可以浏览、删除、修改，WINZIP 还自带了一个 ACSII 码浏览工具，不过功能相当弱。

二、CDQuick

这是一个专为 WIN 95 做的 32 位 CD-ROM 加速程序。

CDQuick 在网上风评甚佳，据称是"戏剧性"地改善光驱性能。CDQuick 支持所有能应用于 WIN 95 的光驱，支持多个 CD-ROM，并采用了智能化的缓冲算法，最多支持缓冲达 16M 内存、64M 硬盘空间，并可混和使用，视应用软件的要求进行调整，调整也相当方便，只需用鼠标拖动游标即可。

如果你有 40M 以上的硬盘空间，CDQuick 将自动设置 20M 的硬盘缓存。通常内存总是要比硬盘快，如果能有 8-16M 的内存做缓存，系统将会运行得相当好。需要注意的是千万不要用压缩过的硬盘去做缓冲，这样会变得更慢。

三、Power Toys

Microsoft 提供了一个可以免费获得的实用程序集 Power Toys，这是一组用来改善 WIN 95 性能的小工具，与所有的工具集成包一样，一堆工具中总是有好有坏。下面简单介绍一下各工具的作用。

Tweak UI 是一个控制面板应用程序，可以清除所有列出的"WIN 95 中最令人讨厌的东西"。Tweak UI 可以很容易的改变许多用户接口，以及深藏在系统注册表中的外壳属性。也可改变其它的一些选项的界面，这些选项可用来控制窗口动画、桌面设计和内容安排、Explorer 配置以及鼠标灵敏度设置等。

Contents Menu 为文件夹和文件夹快捷方式的快捷菜单增加了一个层叠式子菜单，标记为 Contents。当你右击一个文件夹并选择这个 Contents 子菜单时，就会显示出该文件夹内容的层叠式列表。

Explore From Here 也是对文件夹快捷菜单的扩展，它为新的 Explorer 窗口提供了一条捷径。新的 Explorer 窗口显示的是目标文件夹的内容，还可以用来显示目标文件夹中包含的所有文件夹的内容，但是该新窗口不允许你对磁盘目录结构上高于根目标文件夹的内容进行访问。

Shortcut Target Menu 外壳扩展为快捷方式菜单增加了一个层叠式 Target 菜单。这个新的子菜单包含快捷方式目标的完整快捷菜单，这意味着你可以进行一个快捷方式的目标文件的任意快捷操作，而不必查找该文件本身。

CabView 为 .CAB 文件的快捷菜单增加了一个 View 项。当你选择对一个 .CAB 文件进行查看操作时，CabView 就将其内容显示在一个 Explorer 窗口当中。这就使你可以通过将 .CAB 文档中的某些或所有文件拖至一个目标文件夹或桌面上，或通过选择 Extract 项将它们拷贝到硬盘上。

DOS Prompt Here 是一个很方便的小型实用工具，用来打开一个 DOS 窗口，而且 DOS 提示符位于指定文件夹的目录下。当需要对一个文件进行操作时，它可以避免通过层层目录来正确定位；这对于驻留在桌面上的文件夹来说尤其有用。

CD AutoPlay Extender 将那些已经采用了 AutoPlay 技术的 CD 带入 WIN 95 的世界，将这样一张 CD 插入 CD-ROM 驱动器，就会使 AutoPlay Extender 对话框自动弹出。它识别驱动器中的 CD，并提供以下选项：运行安装程序、在系统的任何地方增加或删除 CD 的快捷方式、查看 CD-ROM 目录或运行该 CD(如果已安装完毕)。

FlexiCD 是一个音频 CD 播放器，适用于那些喜爱听 CD 的人，而且不必非得对 CD 的内容进行分类。FlexiCD 监控 CD-ROM 驱动器，当它发现其中有一张音频 CD 时，就显示一个单击播放/暂停的控件。通过右击激活的弹出式菜单，还提供了从 CD 起始处开始播放、停止并弹出 CD 和选择任意声道的功能。

QuickRes 在任务栏上占的位置虽小，却能完成很惊人的任务，它的作用是不必重新启动 WIN 95 就能在线的切换视频分辨率。

HTML Printer Driver 允许你从任意 Windows 应用程序中将 HTML Web 页打印出来。它是在报表或其它数据外面封装一个 HTML 外壳的捷径。

Round Clock 只是 Clock 附加程序的一个版本，当它被设为无边界模拟方式时，就显示在一个圆形的窗口中。

XMouse 通过将输入焦点设置到鼠标经过的任意窗口上，来模拟 XWindows——而且在接收输入数据时不必单击改窗口，也不必将该窗口放到前台来。

这个工具集总是频繁的更新和修正，你可以从 Microsoft 的 PowerToys Web 页面下载（http://www.microsoft.com/ windows/ sofware/ powertoy.htm)。

四、Quick View PLUS

以前曾用过 PcTools For Windows 2.0 版，印象最深刻的是它带有一个浏览器，能看很多种格式的文件包括一些文本、图片等等，对于那些无法辨认格式的文件，就干脆地让你看 16 进制码。笔者是属于好奇心颇强的那种人，看到一个不认识的文件就想弄清它到底是啥，有啥作用，而 PcTools For Windows 2.0 所带的那个软件正好满足了这一点，在文件管理器点一个文件，下面的窗口就会出现这个文件的内容。Quick View PLUS 是更为强劲的类似工具。安装完 Quick View PLUS 后，选定一个文件，然后按鼠标右键，选 Quick View PLUS 既可，操作就是这么简单。

Quick View PLUS 支持 200 种格式的文件，适应大部分字处理、数据库等应用软件，有些文件的格式甚至可以说是闻所未闻。其中包括文本格式如 Ami / Ami Professional 1.0-3.1 版、HTML (Internet World Wide Web) 1.0-3.0 版、Microsoft Windows Write、Microsoft Word for Macintosh 和 for Windows 的各种版本、MultiMate、Navy DIF 等；电子表格如 Framework V3.0、Lotus 1-2-3 for DOS、Windows、OS/2 各版、Microsoft Excel for Macintosh V3.0-V4.0、Microsoft Excel forWindows V2.2-7.0、Microsoft Multiplan V4.0 等；数据库文件如 Access V2.0、DataEase V4.0、dBASE 各版、FoxBase Version 2.1、Microsoft Works for Windows 各版 Paradox for DOS、Windows 各版；图形图像如 Ami Draw (SDW) n/a、Binary Group 3 Fax、CompuServe GIF、Computer Graphics Metafile、Corel Draw (TIFF header only) V2.0-5.0、EPS(TIFF header only)、GEM Paint (IMG)、JPEG、LotusPIC、OS/2 Bitmap 等等；简报文件：Freelance for OS/2、for Windows、WordPerfect Graphics、Harvard Graphics for DOS、Microsoft PowerPoint for Windows 等；压缩打包文件如 Microsoft Binder V7.0、Unix Compress、Unix TAR、ZIP 等；其它格式还有 DOS EXE 文件、Windows 16 位 EXE 文件和 DLL 文件、Windows 32 位 EXE 文件和 DLL 文件。

五、AtomTime 95

AtomTime 95 是一个 32 位的 WIN 95 INTERNET 实用程序，其主要的功能是校准你的系统时间。通过 INTERNET 连接到原子钟的时间服务器上，取得当前最标准的原子钟时间，然后将这个值和你的本地 PC 进行比较，看是否有差异，然后你就可以根据原子时来更新你的系统时间。这个程序小巧灵珑，在网络上颇受欢迎。

UTC(格林威治标准时间）服务器显示的是原子钟的值，需要注意的是，你和格林威治是有时差的。

多内码文字平台（下）

北京　喜玛拉雅

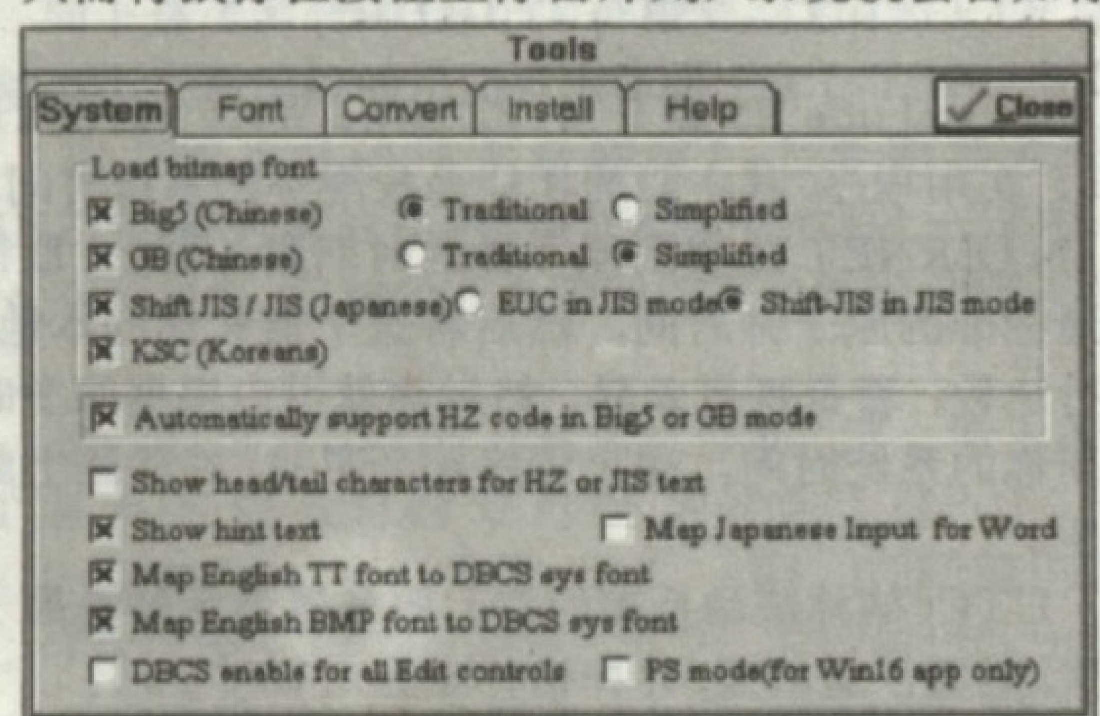
五、加盟 UWDBM

加盟和汉字通类似，已不仅仅是一个多内码的浏览器，而是包含了一整套的汉字解决方案，包括输入法、内码转换和字型。UWDBM 是 UnionWay Double Byte Manager 的缩写，由 ComStar 公司开发。ComStar 公司是开发配合操作系统的多语种软件的专业公司，笔者在逛网络时进这家公司的主页看了看，发现他们对几乎大部分的非英语系国家的文字提供了支持。

笔者手头的版本是 UWDBM 4.0 CJK 版，支持中文的 GB 码、BIG5 码、HZ 码；日文的 Shift－JIS、JIS、EUC 内码；韩国的 KSC 码，所谓的 CJK 即是指其支持的三种语系：Chinese、Japanese、Korean。

GB 英数 全 空

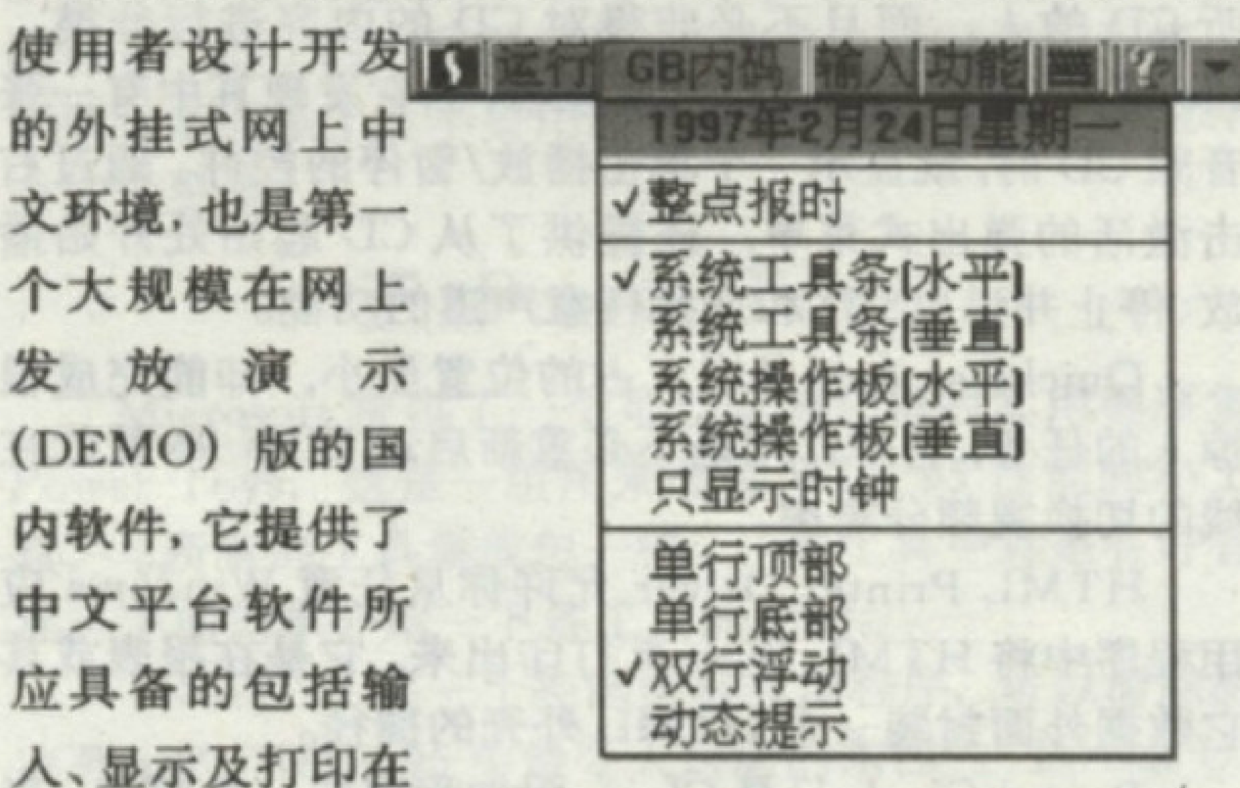
加盟在系统方面无特殊要求，支持 WIN 3.1、WIN95、WIN NT，安装相当简单，只需把配套光盘中那个 UWDBM.ARJ 解开，执行 DISK1 目录中的 INSTALL 即可，程序会一步步提示你做下去。在操作上它和南极星类似，运行后也是出现一个控制条，但加盟的控制条就复杂多了，从左到右依次是内码选择、输入法、全角切换、汉字加插空格、快速显示、模拟键盘、语音、内码转换、工具、帮助、最小化、关闭。好在程序本身有提示，只需将鼠标在按钮上停留片刻，系统就会告知你这个按钮的作用。其中语音真是令人惊讶的一项，不过要配合 Comstar 的其它产品如 UnionWay ChinesePlus、UnionWay JapanesePlus 等等，才能发中文语音或日文语音等，可这些产品没有共享版。加盟所带的内码转换系统是笔者所见过最强劲的，它提供在各种内码之间的转换，还带了两个很有用的参数：加空格和去空格，这在下载或制作中文主页时是相当有用的。



这个软件在《'96 大众软件增刊》配套光盘上有提供，也可通过 FTP 取得(ftp.ccit.edu.tw/incoming/和 ftp.tku.edu.tw/pc/windows/utility)，有 45 天的免费试用期，读者可在试用后决定是否注册。

六、RichWin for Internet

RichWin for Internet 4.3 是北京四通利方信息技术有限公司专门为广大 Internet 中文用户和家庭电脑使用者设计开发的外挂式网上中文环境，也是第一个大规模在网上发放演示(DEMO)版的国内软件，它提供了中文平台软件所应具备的包括输入、显示及打印在内的所有功能，支持多内码浏览，可进行对 GB、BIG5、ISO 2022－CN(GB/ CNS)、HZ、ISO 2022－JP(日文)、SHIFT－JIS(日文)、Unicode 等多种内码进行自动识别和同时显示，还包含一个 71，000 个词条的大型英汉/汉英词库，以扩充光标字典和英汉输入法的词汇量。



比起 Richwin 4.2 和 Richwin 4.2 PLUS，这个版

本进行了适当的简化，保留了四个最实用的中文输入方法，删去了一些在非专业应用中使用不到的功能与实用工具，如造字程序、艺术汉字制作器等等，使得RichWin所占空间变小，方便了Internet及家庭用户的使用。但比起其它几个多内码软件，这是最大的东东了，5M多字节，费了我2个多小时才从美国拉回来(从美国拉要比在国内站上拉快)。

这个版本有一个新界面，看上去就象一个简单的多内码浏览工具，到点击之后会发现有大量的复杂功能，如多内码系统、英汉双向光标快捷字典、文本转换器、自动汉化功能等等，是目前这些软件中功能最强劲的工具。在笔者看来这个软件注重的已不仅仅是多内码浏览了，提供的是一套全面的解决方案，比加盟更全面。不过它的内码切换是这类工具中最慢的。下面谈一下这个软件让笔者感兴趣的几个特点。

1. 光标字典，使用的感觉上不如Roboword灵敏，但毕竟是集成在一个系统中，比再运行一个第三方开发的词典要稳定。而这个字典还有一个奇怪之处是能把拼音翻成汉字。

2. 内码转换器，支持快捷的任意内码转换。你只需将正常输入的中文文章复制到剪贴板上，转换器将自动识别当前内码，并允许用户将其转换为各种流行的7位码汉字(如：HZ、UTF7、ISO2022)和其它系统所支持的所有中日韩内码。

3. 内含Netscape汉化词库，可对Netscape Navigator for Windows各种版本进行自动汉化。这个功能挺令人激赏，很多人用Netscape很久了还没搞清那些菜单到底是干啥的，现在只需打开自动汉化的开关，就会得到全中文界面的浏览器，同时也可汉化其它应用程序的界面。在www.richwinusa.com你可取到这个软件的FTP地址，下载时可要挑个速度快的站点。

需要注意的是，这个版本是RichWin for Internet的一个试用版本，一安装就开始计时，此后的30天内，你将可以使用RichWin for Internet的全部功能。30天后将自动转变为一个简化版，支持最基本的中文能力，但不支持如下功能：GB与BIG5内码以外的其它内码；网络汉字与多内码自动识别功能；光标字典；宋体打印字型或其它的外加中文字型；英汉输入法或其它的外加中文输入法；多内码文本转换器。所以如果您用着觉得不错的话还是去买一套正式版吧。

七、网际通览

Roboword原来的中文名是多语言动态电脑词典，TechnoCraft有限会社的产品。Roboword是一个相当不错的动态翻译软件，支持中英、日英的互译，最新的2.0版定名为网际金典，这儿不是要介绍Roboword强劲的翻译功能，而是在2.0版中附带的一个小工具Roboview——网际通览。

网际通览是支持在Internet浏览器、文字处理软件、电子邮件等应用软件中浏览多内码文字的软件，支持的应用软件有Netscape navigater、Internet Explorer、Notepad、Wordpad。在WIN3.1以上及WIN95匀能很好运行，但不支持WIN NT。

网际通览启动后，出现在Windows 95任务栏的右方。单击那个图标，主窗口会显示出来。主窗口是一个竖长的控制条，用户可以选择语言。最下面的按钮显示着现在正在使用的应用软件的标题或图标。最上面的按钮选择后，将自动判别显示的语言的字符集，当同一文件中多种语言混在一起时建议用这种方式。例如，在Yahoo! 的Searching处输入Roboword关键字时，查找结果的文章中会出现多种语言的混合，用自动判别可以基本上正确显示出各种语言来。



在网际通览中按下鼠标右键，出现菜单，在菜单中选择选项，出现如下对话框：

1. 网际通览窗口总在最上面

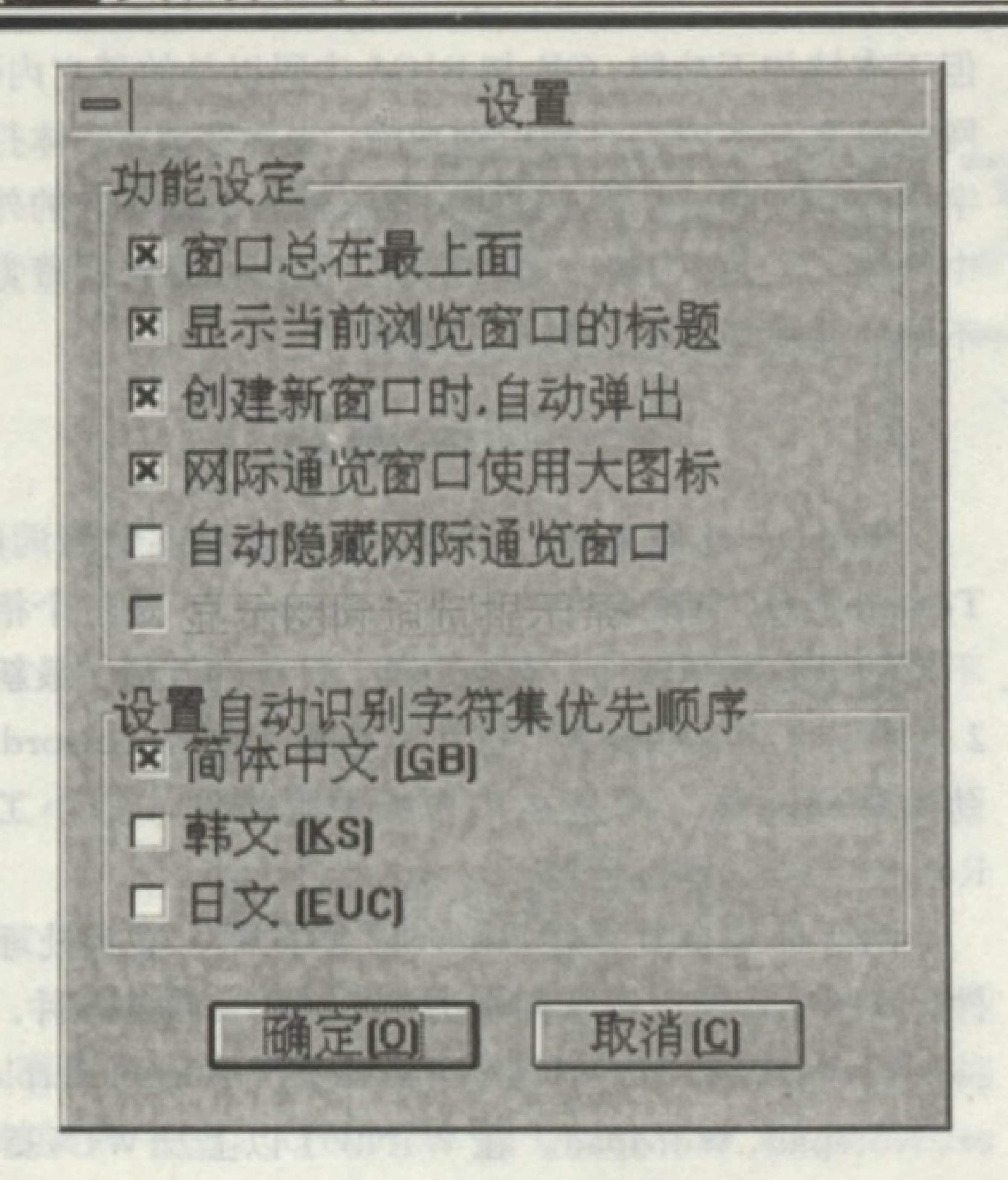
在此项打对号后，网际通览窗口总在其它窗口之上显示。

2. 显示被浏览窗口的标题

在此项打对号后，在最下的按钮上显示的应用程序的标题。

3. 网际通览自动弹出

在此项打对号后，新的应用软件打开时网际通览自动弹出。



4. 使用大图标

在此项打对号后，网际通览使用大的窗口。

5. 自动隐藏网际通览窗口

在此项打对号后，鼠标从网际通览工具栏中移开时，网际通览窗口自动隐藏。

6. 显示网际通览提示条

在此项打对号后，当鼠标移到网际通览工具栏的按钮时，各个按钮的说明自动显示在浮动条中。这个功能仅在小窗口时起作用。

7. 指定自动识别时的优先顺序

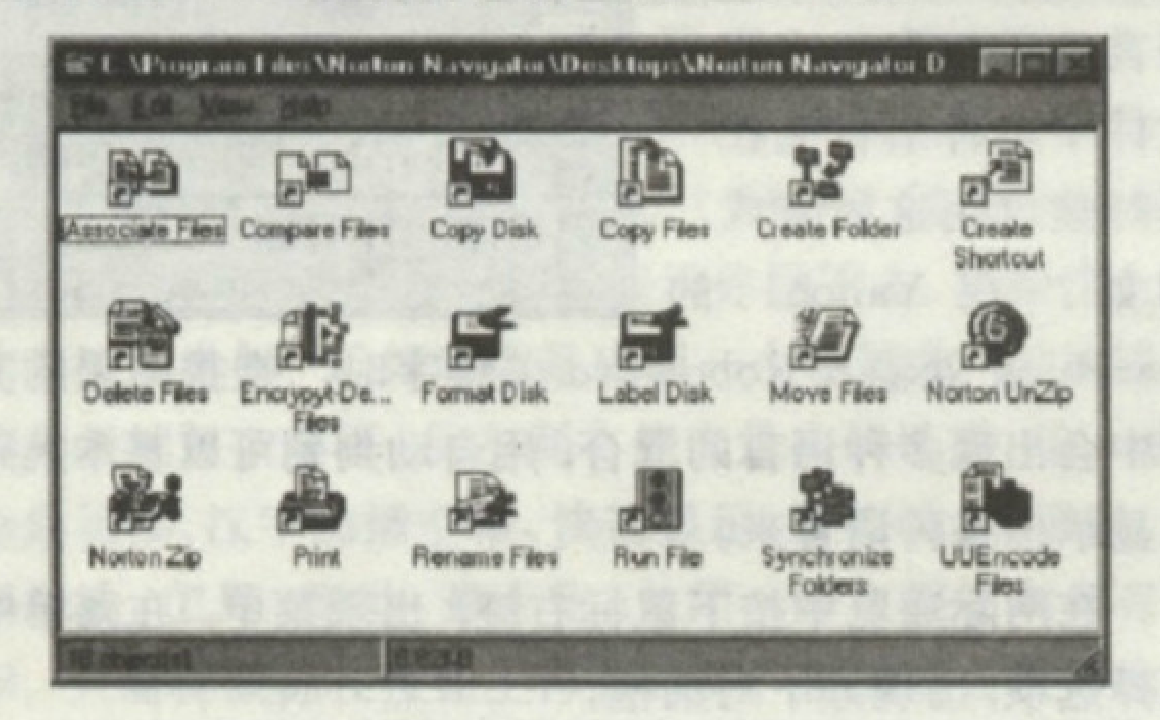
网际通览是针对某些特定的应用软件做的，在很多未使用应用软件但有中文字存在的情况下就没法辨认，但它能在同一屏显示不同内码的功能是很多类似软件不具备的。有时网际通览不能自动识别简体中文、韩文、日文(EUC)，这是由于这三种字符集用了相同的码表区域，遇见这种情况就不要使用自动方式，在指定后就可以正确地显示。

可惜笔者没能找到这个软件的共享版本……

八、其它

除了以上提及的一些软件外还有《汉神》、《双桥》和《中文之星》等 WINDOWS 下的双内码中文平台，支持 GB 码和 BIG5 码，但笔者认为支持 3 种以上内码才可称作多内码文字平台，所以本文就不再一一介绍了。♫

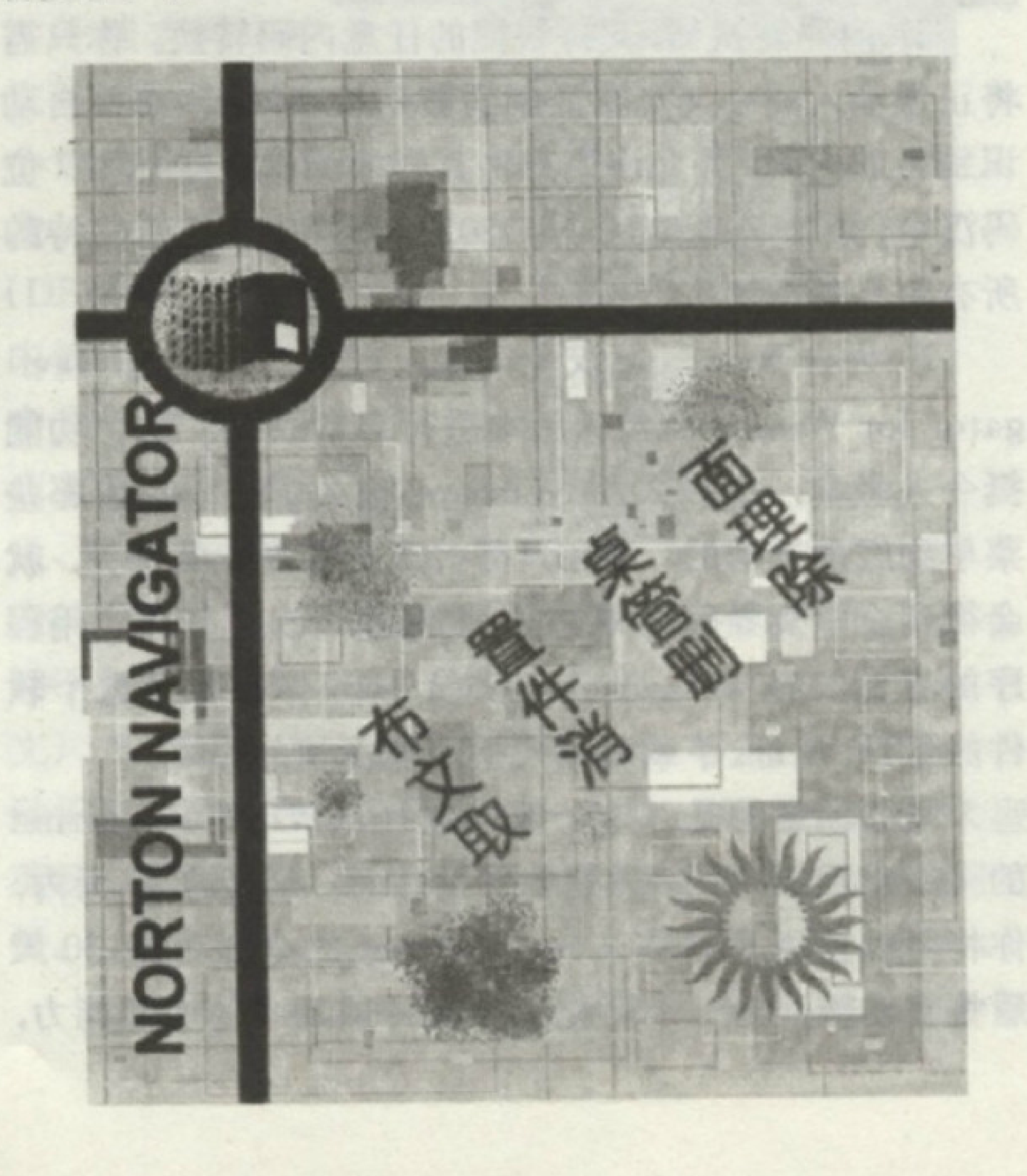
(上接 18 页)DOCUMENTS 单进行了分类(如上图)，感觉舒服了许多；CONTROL PANEL COMMAND 使你更快地进入控制面板主要配置内容，你可以在 CONTROL CENTER 告诉它哪些是“主要”的。

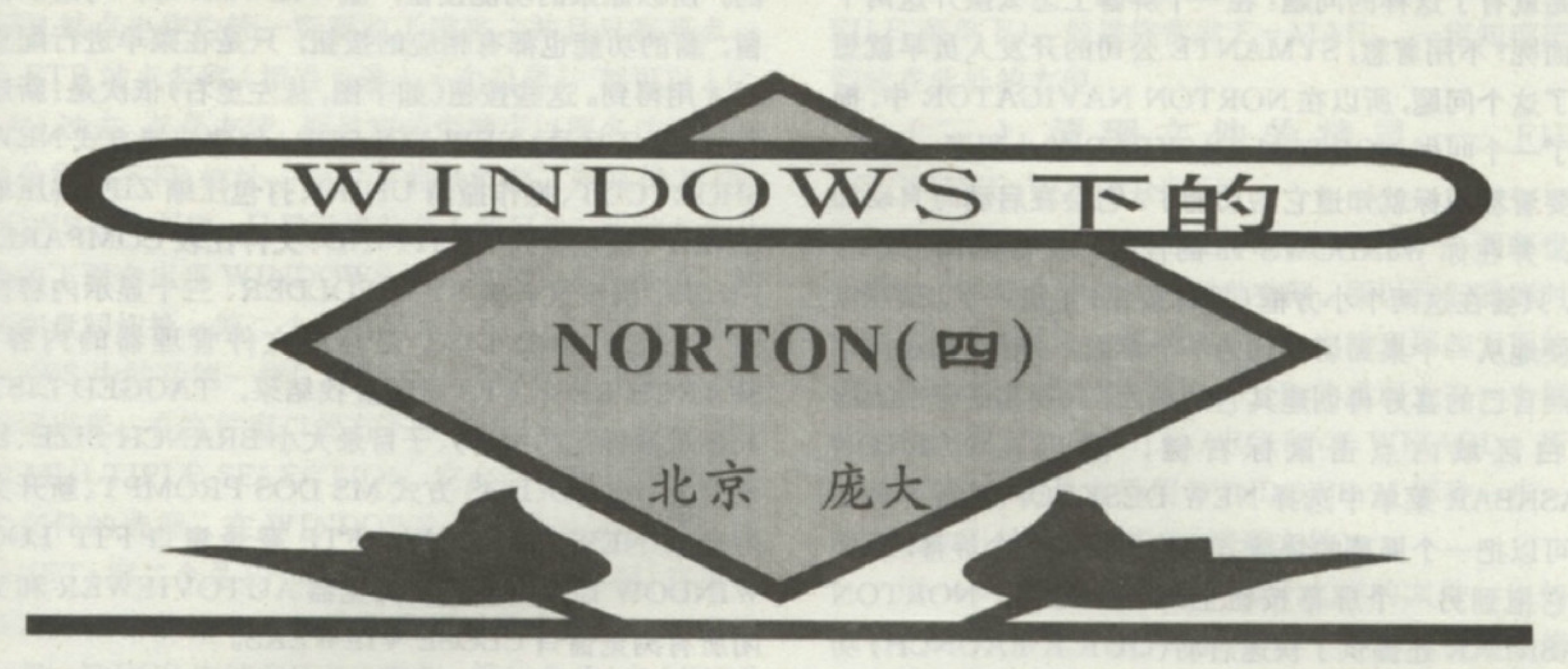


NORTON INDEXING(NORTON 索引)。在 NDW 中有一个 SUPER FIND，有着查找文件的高超本领。在 NORTON NAVIGATOR 中，用 FAST FIND 代替了 SUPER FIND，为了使 FAST FIND 能够有更高的效率，NORTON NAVIGATOR 包含了一个新内容——NORTON INDEXING。简而言之，你可以事先将经常需要查找的文件交给它索引一下，它会立即把这些文件读一遍，记下重要的内容，这样，以后查找的时候，从被索引过的文件开始，可以得到“闪电般的速度”(LIGHTING SPEED)。

(六)小工具箱 NORTON APPLETS

NORTON NAVIGATOR 中还包含一个叫做 NORTON APPLETS 的文件夹，里面像 NDW 组窗口那样放置了许多小工具，相信它们都已经是你所熟悉的朋友了。♫





在前几期，我们介绍了 WINDOWS 3.1 下面的 NORTON 工具，随着 WINDOWS 95 的推出，SYMANTE 公司也推出了基于 WINDOWS 95 的一系列工具。在这两期，将对基于 WINDOWS 95 的工具加以介绍，它们包括 NORTON NAVIGATOR、NORTON UTILITIES 95 和 NORTON ANTIVIRUS FOR 95。

三、WINDOWS 95 下的 NORTON 桌面 NORTON NAVIGATOR

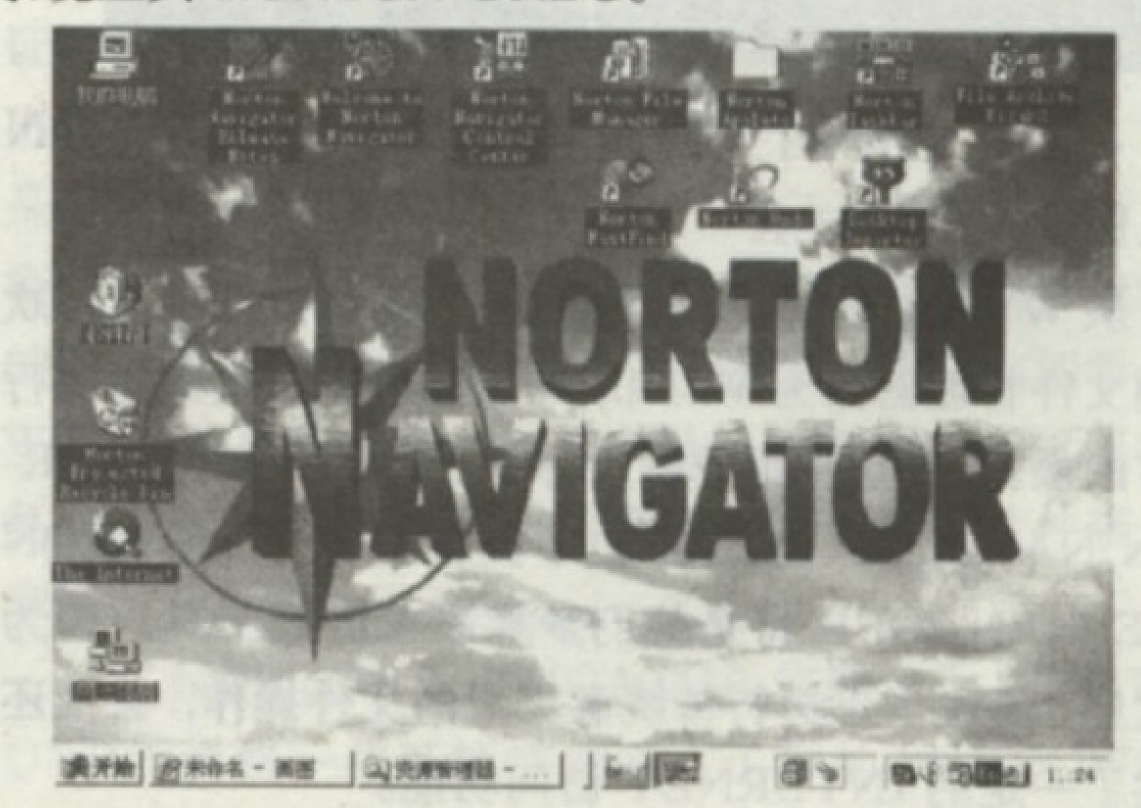
(一)首要任务——布置桌面

在 NORTON 系列产品中，有一类是专门布置 WINDOWS 桌面的，前面介绍的 NORTON DESKTOP FOR WINDOWS 是针对 WINDOWS 3.1 设计的，而今天的 NORTON NAVIGATOR 则为 WINDOWS 95 提供了一个更舒适的桌面。

NORTON NAVIGATOR 给人的总体印象是，改进了原来 NDW 的一些不足，或者说蹩脚的地方，增加了针对 WINDOWS 95 特性的许多支持，还有一些功能是针对 INTERNET 的，感觉上很符合潮流，用起来也很舒服。还有一点，不知你注意了没有，就是它的名字，总给人一种"借用"的感觉。不知你怎么样，反正我一看到 NAVIGATOR，第一个反应绝对是上到了 INTERNET，包括其中的程序，像 NORTON FILE MANAGER、……、WIZARD、NORTON APPLETS 和 WELCOME TO NORTON NAVIGATOR 等。

桌面，在最初的 WINDOWS 3.1 中，WINDOWS 系统的"桌面"只是用来放置一些后台任务而已，SYMANTE 公司开始在"桌面"上建立"快捷方式"，就是那个"中军大帐"。后来 WINDOWS 95 把这一点借鉴了过来，也在桌面上摆放了"我的电脑"、"我的公文包"和一个纸篓，并且允许用户按照自己喜欢的方式创建任意的快捷方式，把桌面变成一个很舒适、很个性化的场所，使每一个从 WINDOWS 3.1 转向 WINDOWS 95 的用户都逐渐习惯并且喜欢使用了。

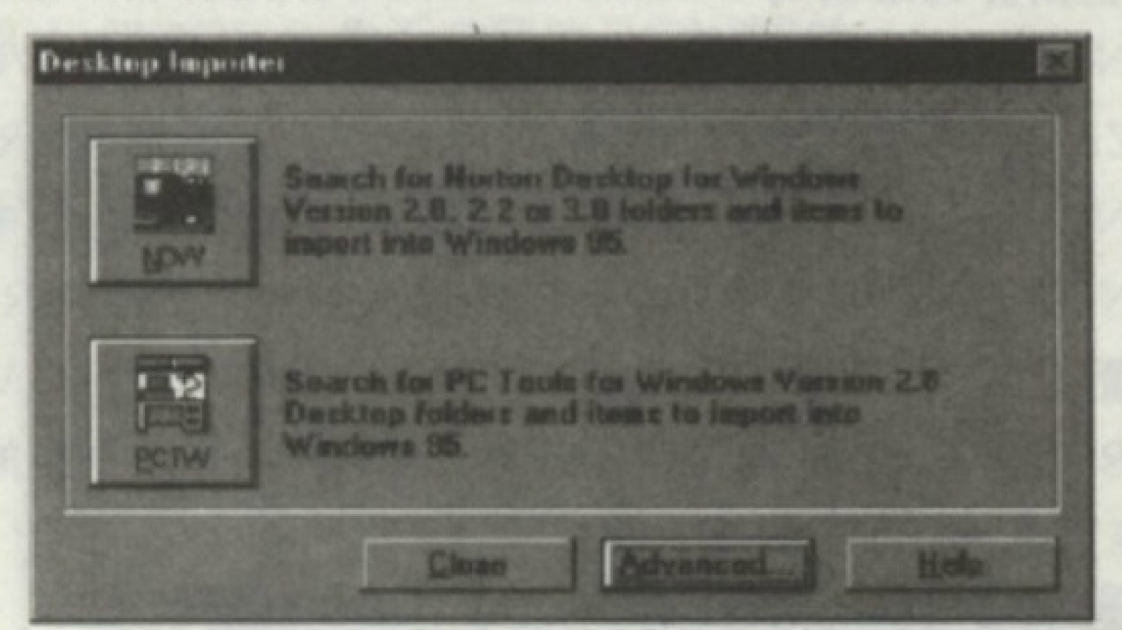
秉承 NDW 的传统，NORTON NAVIGATOR 为用户提供了一个比 WINDOWS 95 更壮观的桌面(如下图，这是默认的壁纸)。在风起云涌的背景上，NORTON NAVIGATOR 为用户准备了很多实用工具的快捷方式，包括协调桌面的 DESKTOP IMPORTER 和 NORTON TASKBAR、整理和查找文件的 FILE ARCHIVE WIZARD 和 FASTFIND、具有众多先进性能的 NORTON FILE MANAGER、与 NDW 风格相同的控制中心 NORTON NAVIGATOR CONTROL CENTER、很懂礼貌的 WELCOME TO NORTON NAVIGATOR、小工具箱 NORTON APPLETS 以及又一个新的系统工具 NORTON UNDO。



可是用户在使用 NORTON NAVIGATOR 之前，一定是先使用了 WINDOWS 95 并习惯于它的桌面了，

于是就有了这样的问题：在一个屏幕上怎么摆开这两个桌面呢？不用着急，SYMANTE公司的开发人员早就想到了这个问题，所以在NORTON NAVIGATOR中，提供了一个叫做NORTON TASKBAR的小程序。其实，只要看看图标就知道它的功能了。它会在启动时自动加载，并在你WINDOWS 95的任务栏上添加两个小方框，只要在这两个小方框（屏幕按钮）上点一下，就可以方便地从一个桌面切换到另一个桌面。并且，你还可以按照自己的喜好再创建其它的桌面，只要在任务栏上的空白区域内点击鼠标右键，然后在NORTON TASKBAR菜单中选择NEW DESKTOP就行了；你还可以把一个屏幕的快捷方式拷贝到另一个屏幕，只要把它拖到另一个屏幕按钮上即可。另外，NORTON TASKBAR还提供了快速启动（QUICK LAUNCH）功能，这次把原先藏在WINDOWS 3.1窗口控制盒里面的LAUNCH LIST干脆搬到了WINDOWS 95的任务栏上，并且简化了LAUNCH LIST的添加方式，只要把应用程序的图标拖到LAUNCH LIST右边的空位上就可以了。至于删除嘛，一样简单，在要删除的项目上点击右键，然后选择DELETE，你就再也见不到它了。

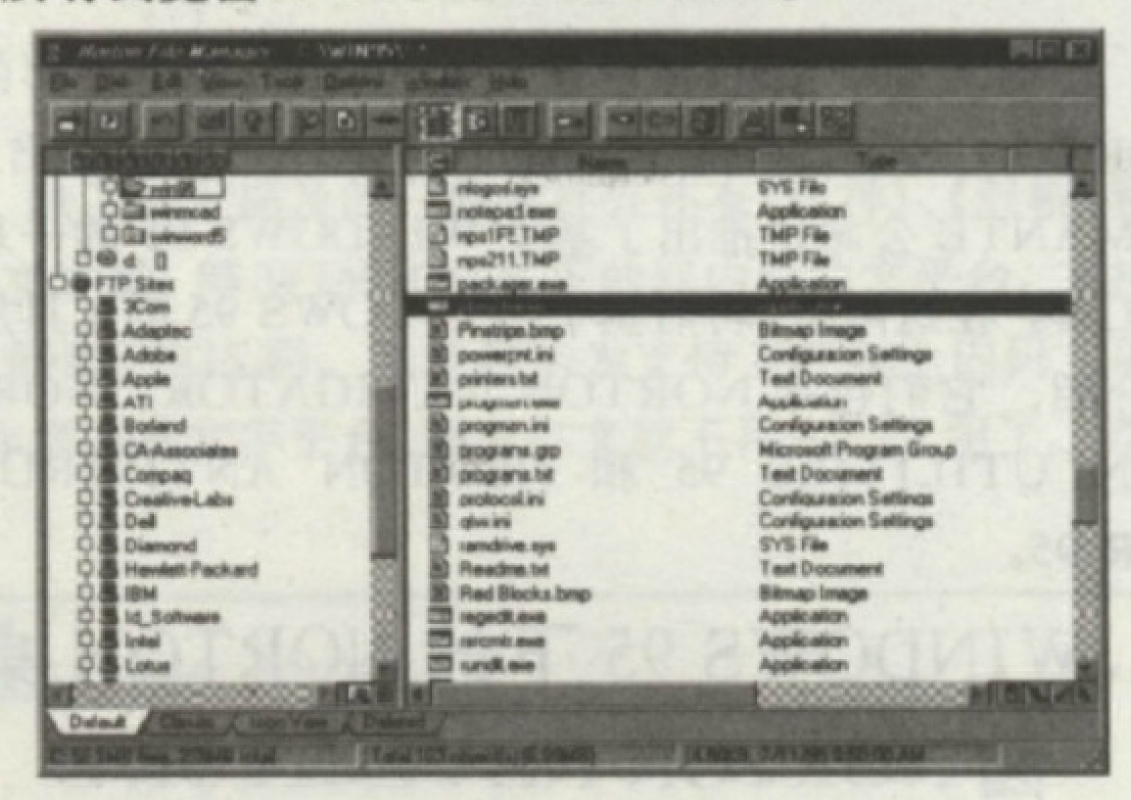
NORTON NAVIGATOR充分考虑了原先NDW和PCTOOLS FOR WINDOWS用户的习惯，提供了一个DESKTOP IMPORTER，用来将NDW和PCTOOLS FOR WINDOWS的桌面的快捷方式和文件夹等转换到现在的WINDOWS 95桌面（如下图）。



（二）更好的文件管理工具——NORTON FILE MANAGER

从WINDOWS 3.1的时代起，就有很多用户喜欢使用文件管理器作为WINDOWS的外壳，在这里进行所有的操作（倒是也很方便），对于这些用户来说，NORTON NAVIGATOR软件包中提供的这个NORTON FILE MANAGER将是他们梦寐以求的好工具，因为在这里，不仅可以进行传统意义上的文件操作，甚至还提供了一定的INTERNET访问功能。

这里的NORTON FILE MANAGER是1.0版本，它是由原来NDW中的那个DRIVE窗口发展而来的，所以原来的功能按钮，象VIEWER等，均给以保留，新的功能也都有相应的按钮，只是在菜单进行配置时才用得到。这些按钮（如下图，从左至右）依次是：新建文件夹（子目录）NEW FOLDER、创建快捷方式NEW SHORTCUT、操作撤消UNDO、打包压缩ZIP、解压缩UNZIP、快速查找FASTFIND、文件比较COMPAREFILES、同步文件夹SYNCFOLDER、三个显示内容按钮（TREE AND LIST是标准文件管理器的内容，SEARCH RESULTS显示查找结果，TAGGED LIST只显示被标记的文件）、子目录大小BRANCH SIZE、目录转换GO TO、DOS方式MS DOS PROMPT、新开文件窗口NEW WINDOW、FTP登录窗口FTP LOG WINDOW以及自动挂接浏览器AUTOVIEWER和关闭所有浏览窗口CLOSE VIEWERS。

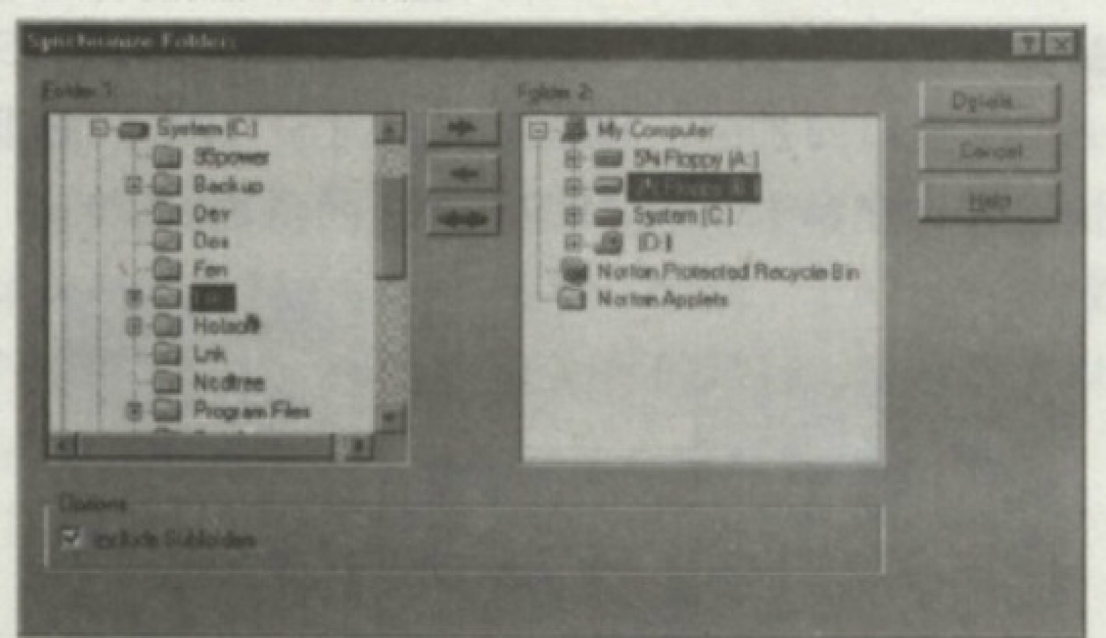


在功能上，NORTON FILE MANAGER考虑的很周全，这里介绍一些值得注意的地方。文件显示方式，这里说的显示方式与刚才提到的显示内容不是一回事，它的切换功能在窗口的左下方，有默认方式DEFAULT、经典方式CLASSIC、图标方式ICON VIEW和已删除文件DELETED四档；其中默认方式与图标方式跟WINDOWS 95的资源管理器无二，比如将EXE文件翻译成“应用程序”；经典方式是指WINDOWS 3.1的风格；DELETED方式与NU95中的UNERASE差不多，提供一种文件恢复功能，选择DELETED方式后，将列出当前目录被删除的文件，只要在文件名上双击便可以将其恢复。你还可以根据自己的需要定义新的显示方式——在VIEW菜单中有SMARTTABS一项，在其中选择ADD即可。

在这个NORTON FILE MANAGER中，还有几个有关风格的按钮，它们分别位于目录窗口和文件窗口中。在目录窗口的右下角有两个按钮：第一个是个电脑，用于在“所有资源”和“当前盘资源”之间切换。所谓“所有资源”，是指像WINDOWS 95的资源管理器那样，把软盘、硬盘、光驱和打印机等作为统一资源来看待，而且

更胜一筹的是，NORTON FILE MANAGER 还专门把 FTP 站点也作为统一资源收了进来，并且只需要点一下 FTP 站点名称（相当于进入一个目录），就可以 LOGIN 过去，甚是方便，而且它还带着可以匿名访问的知名公司的 FTP 地址。而“当前盘资源”则是像 WINDOWS 3.1 那样，只显示当前盘上的目录，此时在工具条的下面会出现 WINDOWS 3.1 那样的盘符按钮，用来在盘间切换。第二个上面画了一个“+”，这与 WINDOWS 中的功能一样，即用加号将带有子目录的目录标记出来。在文件窗口的右下角有四个按钮：最左边的叫 MULTIPLE SELECTION，它允许你用鼠标进行多个文件的选择，在 WINDOWS 中要借助于 CTRL 或 SHIFT；第二个是 SHOW ENTIRE BRANCH，它可以帮助你把当前目录及其子目录下的所有文件一并显示出来，与 DOS 中的 DIR/S 类似；第三个 TAG MODE（标记方式）十分有用，它允许你在不同的目录中选择文件，然后执行同样的操作，如拷贝、删除等，尽管它们来自不同的目录。前面提到的 TAGGED LIST 便是显示被选定的文件，仅在 TAG MODE 按钮被按下时有效；最后是 OUTLINE MODE（大纲模式），它将忽略文件的具体名称，而以 *.BMP、*.TXT 之类标识文件，并在每个文件前加一个“+”，点击该加号可调出文件名，这个功能一般只在文件多如牛毛的时侯才用得到。不知你注意到没有，在目录窗口的上面有标着 1，2，…5，* 的六个按钮，它们的功能挺特别——用来指示显示资源的详细程度，具体说就是（以显示“所有资源”为例）选 1，则只显示 MY COMPUTER 和 FTP SITES，选 2 则详细到软、硬、光盘，选 3 详细到各盘的根目录……不用问，选 * 是列出所有目录。

在工具栏中，有一个 SYNC FOLDERS，功能类似于 WINDOWS 95 中“我的公文包”，但不局限于软盘，可以将任意两个目录同步（A 同步 B、B 同步 A 或两者互相同步，如下图），对于需要做备份的重要文件来说，这是个方便实用的功能。

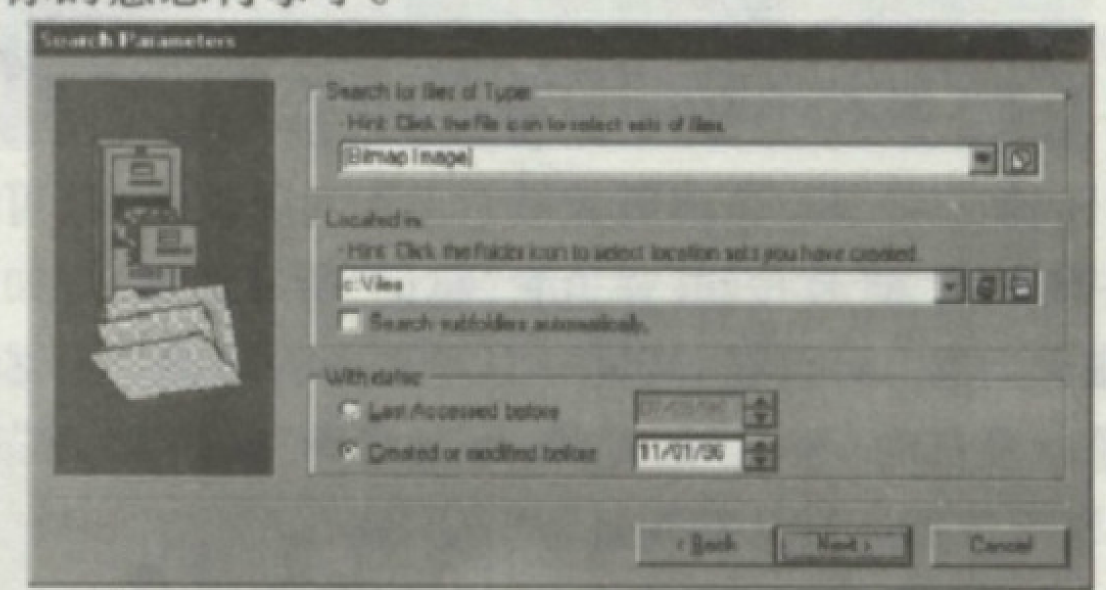


另外，为了方便上 INTERNET 的用户，NORTON FILE MANAGER 还提供了编码、解码工具 ENCRYPT/DECRYPY 和 UUENCODE/DECODE（在 FILE 菜单下），如果你常发 E-MAIL，一定知道把它们放在此处的方便。

（三）清理文件的精灵——FILE ARCHIVE WIZARD

有时候，一些没用的文件堆在角落里，一两年也用不着，它们却占着宝贵的硬盘空间，所以我们需要时不时地清理硬盘，不光是清理碎片，也清理那些无用的文件。在 NORTON NAVIGATOR 的桌面上有一个能够帮助你清理文件的 FILE ARCHIVE WIZARD。所谓 WIZARD，指的是它采用 WINDOWS 95 那种一步一步的方式来引导你完成工作（清理文件）。

第一步，它会问你想清理什么样的文件，比如在 C:\ FILES 目录下的 96 年 11 月 1 日以前创建和修改的 BMP 文件（如下图），它可以识别的文件类型有 45 种，在这之外的，也可以手工输入；第二步，它将问你希望把这些文件处理到什么地方，是压缩到别的地方、压缩在原地、移动到别处，还是索性删掉；第三步，它便按照你的意思行事了。



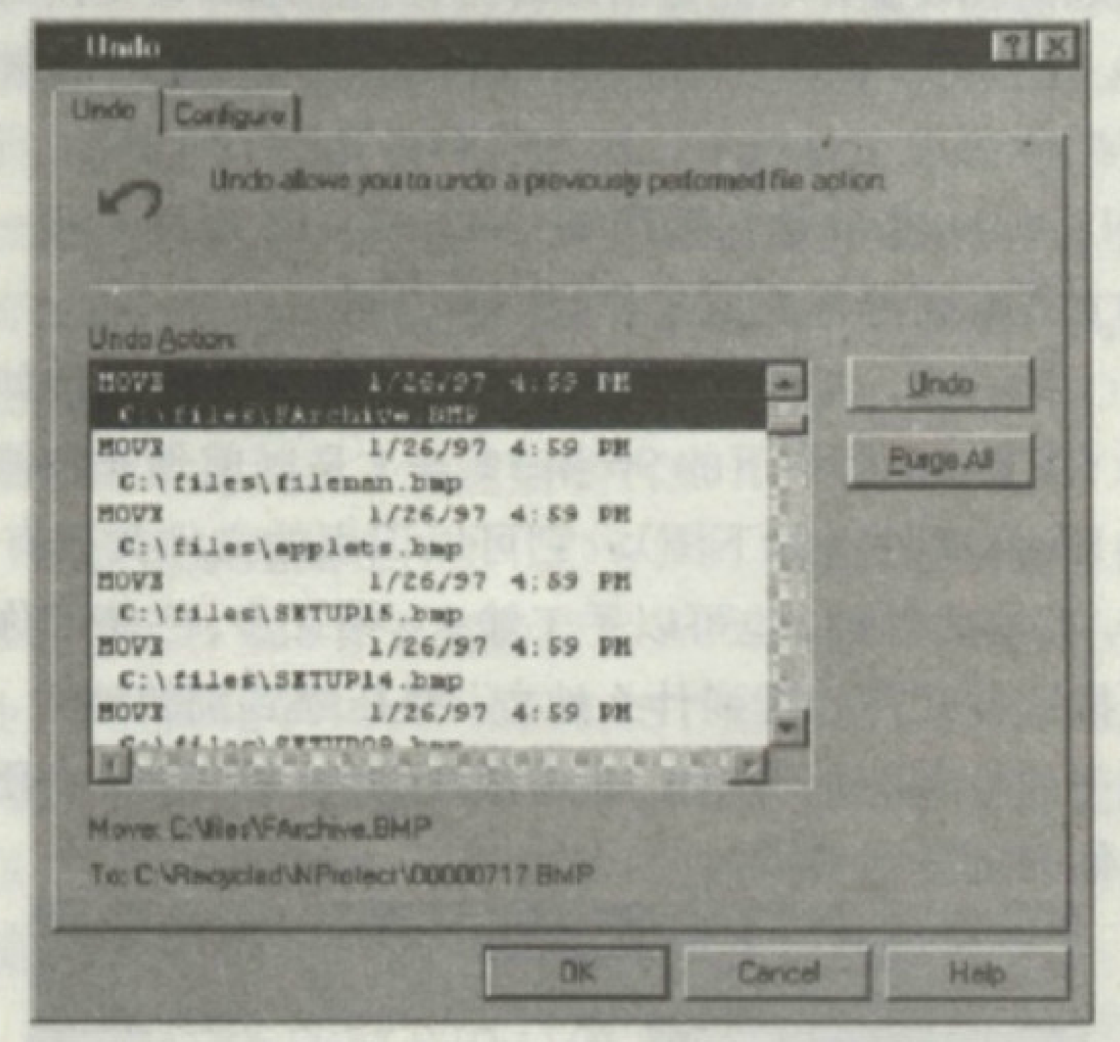
（四）回天有术——NORTON UNDO

自从早些年的 PCTOOLS 中提供了 UNDELETE 功能之后，各种各样的反删除软件层出不穷。在 WINDOWS 95 之前，这些工具基本都是靠链接未被覆盖的磁盘簇来实现反删除的，在 WINDOWS 95 中则索性将删除的文件暂时堆在 RECYCLE BIN 中，这样可以保证百分之百地复原。在 NORTON NAVIGATOR 中又出现了一个新的系统跟踪工具 NORTON UNDO，它也是采用 RECYCLE BIN 的方法，它不仅仅跟踪用户在资源管理器中的删除操作，而且跟踪所有通过系统进行的磁盘操作。你可以分析一些有趣的记录，比如看一看 WORD 是如何处理临时文件的，这样用户不仅可以恢复自己的误删除错误，还能够解决一些蹩脚软件带来的麻烦——可谓回天有术。

在 NORTON NAVIGATOR 安装之后，NORTON UNDO 便将一些系统文件嵌入了你的 WINDOWS 95 之中，使得它可以监视你硬盘和软盘上的所有操作（删除、创建、移动……都逃不过它的眼睛），在适当的时侯

做备份，以绝后患。

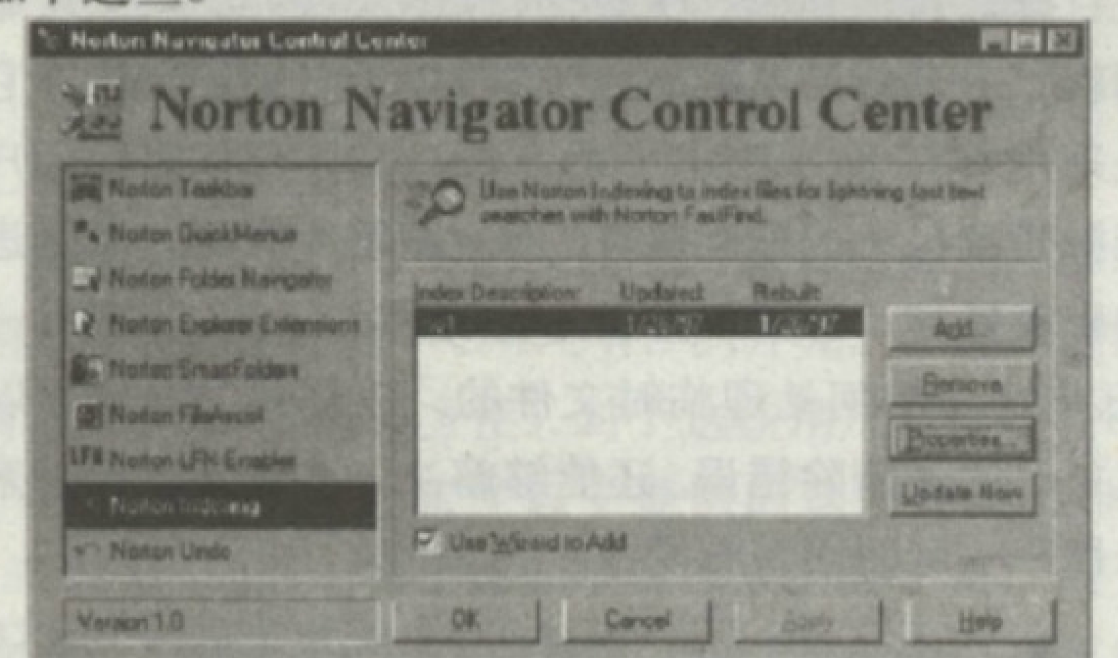
作为用户，不需要对它了解多少，在需要进行恢复操作的时候，只要双击那个蛮有气势的红色大箭头就可以了。启动之后，它便自豪地向你展示它偷偷做的记录（如下图，那是刚才清理 BMP 文件时，它记下来的），然后问你想恢复哪一步的操作，而你只需要找对地方，按一下 UNDO 按钮就可以得到你所希望的东东了。找的时候别着急，它默认的记忆量是 5000 条操作！



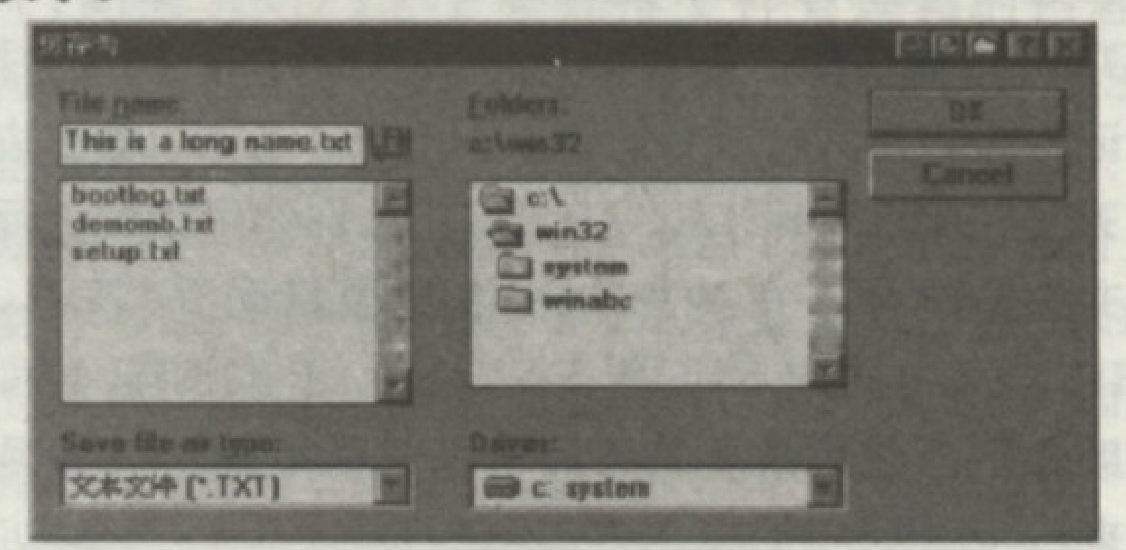
如果哪一天你希望释放被它占用的磁盘空间，可以按 PURGE ALL 按钮，强迫它“忘记”所有的操作；如果你嫌它太累，可以在 CONFIGURE 中为它设定记忆的数量以及自动“遗忘”的时间，可以选择“关闭 95 时”或者“N 天以后”，默认的则是 NEVER！

（五）藏在控制中心里的性能

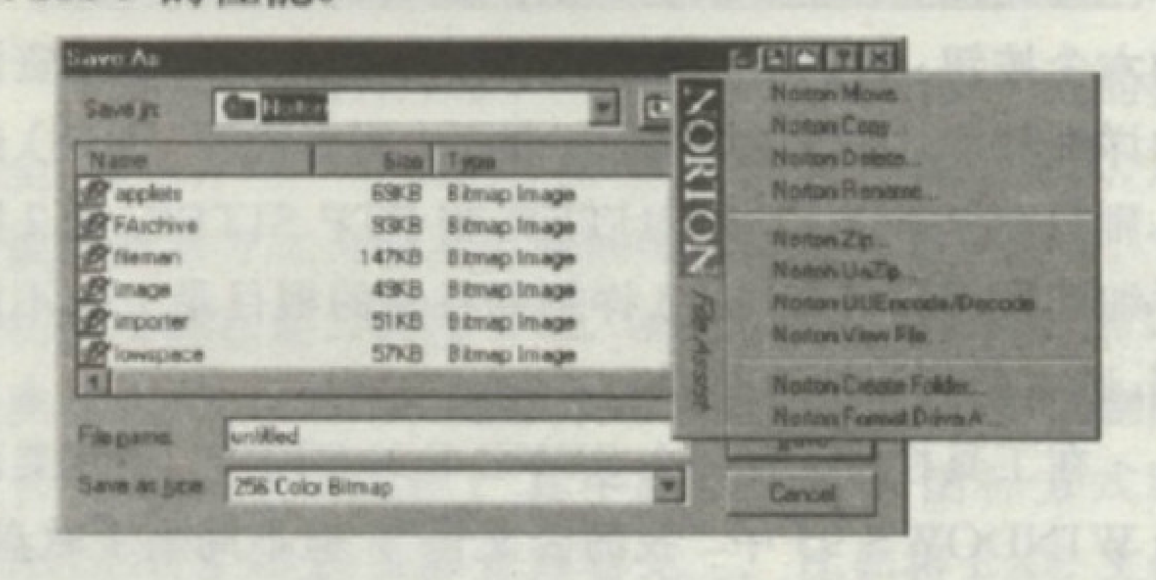
与 NDW 一样，在 NORTON NAVIGATOR 有一个 CONTROL CENTER（如下图），在这里可以对 NORTON NAVIGATOR 的各种性能进行设置，同时，这里还“藏”着许多性能。说“藏”着，是指并没有独立的可执行程序与之对应，纯粹是“系统级”的性能改善，包括如下这些。



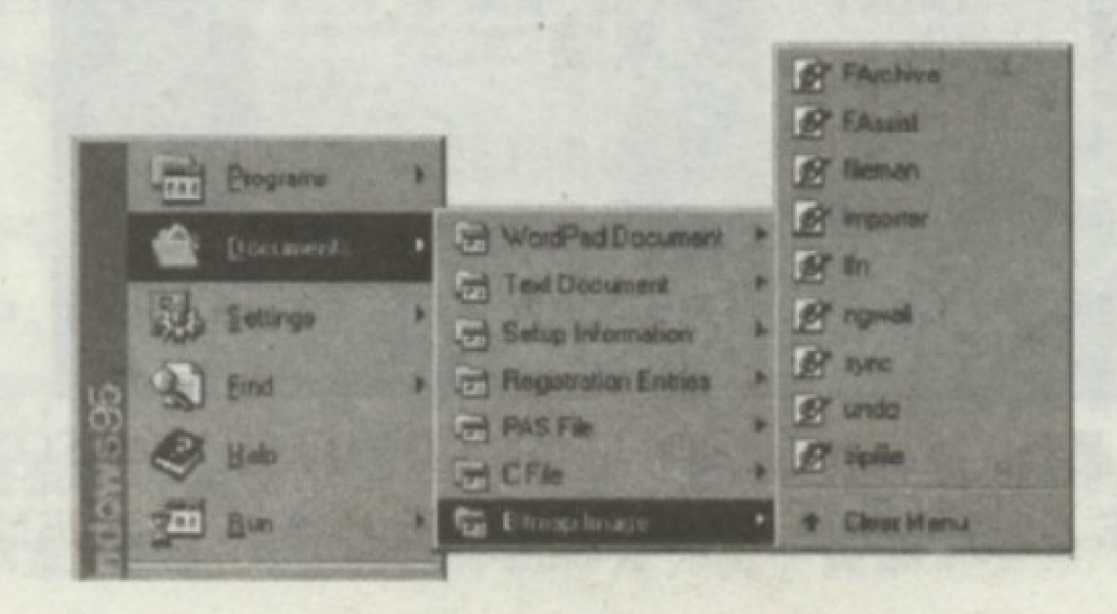
LFN(LONG FILE NAME）支持。众所周知，256 字节的长文件名是自 WINDOWS 95 而始的，随着人们习惯于这样的“奢侈”，原先的 16 位应用软件的 8.3 规则就显得越来越蹩脚，为此 SYMANTE 公司为 NORTON NAVIGATOR 添加了这个 LFN 功能，它使得原先的 16 位软件也可以在 95 下享受长文件名。在 CONTROL CENTER 中可以设置 LFN 性能的开关，当允许 LFN 时，原来 16 位软件的打开、另存为等对话框中便出现了 LFN 字样（如下图，这是在 95 下运行 16 位版 NOTEPAD 时的情形），你就可以尽情地把文件名写长了。

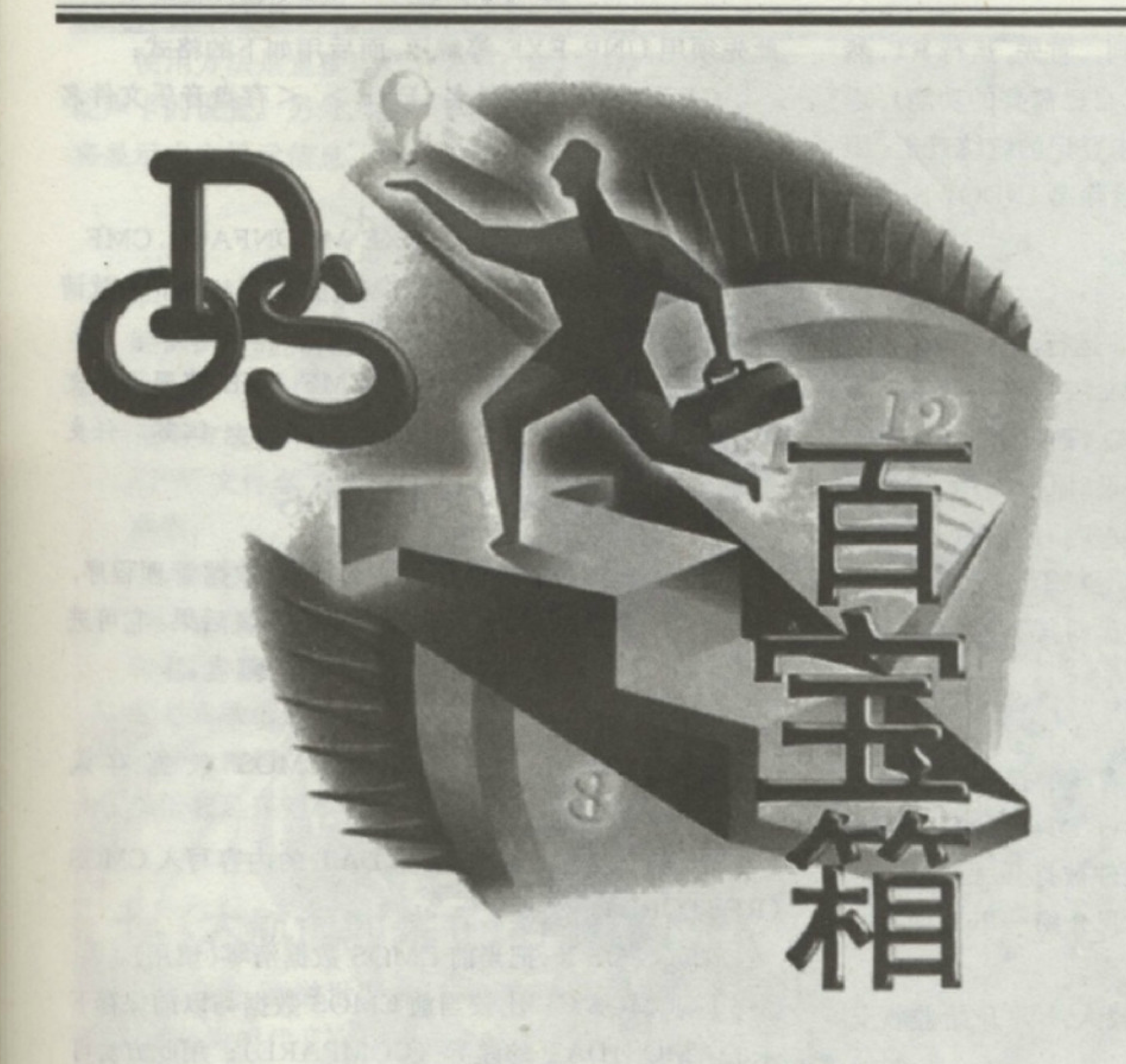


FILE ASSIST。在 NDW 中便已经有了 FILE ASSIST（改进对话框，记得吗？），NORTON NAVIGATOR 将它继承了下来并提供了更多的功能：除了原来的命令之外，还有 DOCUMENT HISTORY 和 FOLDER HISTORY 两个菜单（右边两个按钮），你可以通过它们轻易地回到曾访问过的文件或文件夹。有时自己也搞不懂，什么时候该说文件夹，什么时候该说子目录。当然，在 CONTROL CENTER 也可以设置 FILE ASSIST 的性能。



QUICKMENUS（快捷菜单）。NORTON NAVIGATOR 的快捷菜单包括三部分：RUN COMMAND、DOCUMENTS MENU 和 CONTROL PANEL COMMAND。其中 RUN COMMAND 是对 WINDOWS 95 中 RUN 菜单的加强；DOCUMENTS MENU 则非常勤快地将你在 WINDOWS 95 中的 （下转 14 页）





一、XDEL

DOS 命令总存在着一些缺点，需要不断完善。有时一些垃圾文件会散存于硬盘的各个角落，比如一些编译软件编译后留下的临时文件，也许你会认为用 DEL 删除不就行了吗，可是，面对如今几百上千兆的硬盘空间，里面几百上千个的目录，谈何容易。这时，XDEL 就派上了用场。比如，键入 XDEL ＊.PCH，整个硬盘上所有扩展名为 PCH 的文件即被删除。

成都 银海

二、TAIL

大家也许有过这样的经历，在阅读一些文本文件（比如汉语词组对照表、README 等）时，由于文件很大，用 DOS 提供的 TYPE 浏览时，经常要等上很久才能看到自己需要的部分，浪费了时间。TAIL 可以改变这种情况，它能迅速定位到文件的某行，然后输出以后的内容。

使用方法：

TAIL －n filename

－n 为倒数第几行。

例如要浏览 README.TXT 的后 10 行，可键入 TAIL －10 README.TXT。

成都 银海

三、CLOCK

这是一个小巧的 TSR，驻留内存后可在屏幕指定位置，用指定的颜色显示日期和时间。由于屏幕滚屏时，它也不断地产生新的显示（旧的在上方），因此，只要不将它定为 0 行，也可以把它当作一个计时器来用。

使用方法：

CLOCK ［TD_ROW TD_COLUMN TD_TCOLOR TD_BCOLOR］

TD_ROW：指定屏幕的行

TD_COLUMN：指定屏幕的列

TD_TCOLOR：指定前景颜色（文本颜色）

TD_BCOLOR：指定背景颜色

其中颜色的代码如下：

0：黑色 1：蓝色 2：绿 3：青 4：红 5：品红 6：棕 7：亮灰 8：暗灰 9：亮蓝 10：亮绿 11：亮青 12：亮红 13：亮品红 14：黄 15：白

成都 银海

四、文件跟踪器（任良版）

FT 是一个小巧的内存驻留程序（TSR），可以记录系统运行与调用过的文件名。它用汇编语言写成，文件长度仅为 900 余字节，驻留内存不到 600 字节（简直可以与病毒媲美，玩笑）。然而，其功能则相当强大，在以下几方面都可以发挥作用：

1.分离大型软件包

现在软件功能越来越强大，但其容量也呈几何级递增，往往一个软件包，其中仅几项功能对自己有价值，如需要 Norton 其中的 Norton Disk Doctor（磁盘医生），但并不知 NDD 需哪些文件，一个个删改调试，也太浪费时间了，现在运行一下 FT，然后把 NDD 运行一遍，打开 C:\FILEOPEN.REC 记录文件看一看，哇！全记下了，不用犹豫，把被“点名”的几个文件拷出来，一个“便携版”的 NDD 就完工了。同样道理，PC－Cache 等等都可轻而易举地分割出来。

2.化简软件

想不想做一个单盘版的 UCDOS 或者 WIN-

DOWS？有了FT，你完全可以办到。首先，运行FT，然后把所要化简的软件彻底跑一遍（自己需要的功能），退出后把C:\FILEOPEN.REC中未登记的统统赶走。因为FT支持WINDOWS，同样可清除WINDOWS子目录中的垃圾。

3.**修正软件错误**

有的软件需要在特定的目录下运行，如FPE只认它安装时的目录，在D:\TOOLS\FPE子目录下拷入FPE，一运行，说找不到文件FPEDATA.DAT，冤枉！此文件明明在目录里，用FT一记录，原来，FPE主程序试图打开C:\FPE\FPEDATA.DAT。于是，在C:盘建立子目录FPE并拷入FPEDATA.DAT，问题解决。同样，有许多游戏，往往用FT能找到其不能运行的根源。

4.**跟踪解密软件**

通过FT的监视，你可以看清软件执行的一举一动，对一些朋友来说是不可多得的好工具。另外，病毒也难逃，如发现有不相关的可执行文件被打开，留心！

其它功能由你发掘了，下面我介绍一下其使用方法：

在DOS下直接打入FT可载入，并开始监视记录。

FT S：停止监视（STOP）

FT R：恢复监视（Restore）

FT C：把记录文件C:\FILEOPEN.REC清零，即重新记录（Clean）

FT.COM可用LH挂入高端内存，其可记录的容量几乎无限。曾有同类型的软件，但都记录在内存中，容量有限，且不便分析，另外兼容性等方面也有不足，而FT则很好地解决了这些问题。　江苏　任良

五、GETCMF

VTTE制作的电子文本令人爱不释手，特别是每个文件中都有背景音乐，十分动听，但退出电子文本后，音乐即停，有时为了一首好乐曲，真不舍得退回DOS。为此，笔者编写了GETCMF，它可以把VTTE制作的电子文本中的音乐部分分离出来，并用标准的CMF格式存盘。使用各种CMF播放器（如PCMF，RLCMF，PLAYCMF等）均可欣赏，并可用于自己的软件。另外，GETCMF对某些有背景音乐的INSTALL.EXE同样有效。

由于VTTE编译的文本都经过PKLITE压缩，因此先须用UNP.EXE等解压，而后用如下的格式：

GETCMF ＜文件名.EXE＞ ＜存盘音乐文件名.CMF＞

如：UNP README.EXE

GETCMF README.EXE MOONFACE.CMF

一眨眼，MOONFACE.CMF生成了，接下来就请欣赏吧！

另外，在中文状态下，GETCMF.EXE将显示中文提示信息。　江苏　任良

六、DOCMOS

这是笔者自行编写的一个CMOS数据管理程序，可以防止病毒破坏及无意修改带来的不良后果。它可进行CMOS数据的存储、恢复、比较与清零。

使用方法：

DOCMOS S：把当前的CMOS数据存入CMOS.DAT（SAVE）。

DOCMOS R：把CMOS.DAT的内容写入CMOS（RESTORE）。

DOCMOS X：把当前CMOS数据清零（慎用）。

DOCMOS C：比较当前CMOS数据与以前保存下来的CMOS.DAT的差异（COMPARE）；用此方法可分析数据存放格式。

另外，在中文状态下，DOCMOS.EXE将显示中文提示信息。　江苏　任良

七、CDWRITE

目前，适用于光盘的管理工具不多，经典的DISKEDIT（NU）及PCTOOLS都无能为力，使用光盘，有时须直接从上面读取信息，以供分析使用。另外有的光盘的文件分区表刻错或后来划伤，造成文件不能使用，而用绝对读盘可挽回部分损失。

使用方法：

CDWRITE ＜文件名＞ ＜开始扇区＞ ＜扇区数＞

如：CDWRITE CD001.REC 10 10

注意，光盘每扇区为1024字节。另外，在中文状态下，CDWRITE.EXE将显示中文提示信息。　江苏　任良

八、SBKNOW

大多数游戏都要正确地设置声卡，而一些初学者可能不了解自己的设置，笔者编写的SBKNOW可快速地告诉你自己所配声卡的设置。

使用方法是直接运行 SBKNOW，程序会告诉你所配声卡的设置。另外，在中文状态下，SBKNOW.EXE 将显示中文提示信息。

江苏 任良

九、EPW

EPW 是 A.Jones 写的一个可执行文件口令保护工具，经保护后的文件如果没有密码，连 UNP 也无法还原。

使用方法如下：

EPW 文件名 参数

参数：

/A：用来给文件加密码

/R：用来给文件解除密码

注意，参数不能省略。

如果参数输入正确，EPW 就会询问密码，请千万注意正确输入密码，否则你的可执行文件就报废了，所以为了保险起见还是事先将可执行文件做一备份为妙。

北京 康晓宁

十、《大航海时代Ⅱ》存档修改器

一叶扁舟，遨游世界，何等潇洒。如果你玩过光荣公司的《大航海时代Ⅱ》，你一定会留下这样的印象。无奈游戏中有限的资源常令玩家大为苦恼，使许多英雄英年早逝、金盆洗手。为此笔者编了这个修改器，希望能对玩家有所帮助。

1.**特点**

自带字库，无需汉字系统支持。

操作简便，界面友好。

扩充性能强，纯文本文件 EDITKK2.DAT 可在中文系统下使用任一编辑工具编辑。

2.**安装**

执行 INSTALL.EXE，然后根据提示选择目标盘即可。文件将安装在目标盘的 KK2 子目录下。

3.**使用说明**

使用本修改器后，将会出现五个选项，其含义如下：

⑴自动修改：按照 EDITKK2.DAT 中的默认值自动进行修改。

⑵选择修改：按照自己的选择修改，并可将修改后的结果存储在 EDITKK2.DAT 中。

⑶路径设定：设定《大航海时代Ⅱ》所在目录。

⑷关于..：关于本修改器的一些信息（一定要看喔！）。

⑸退出：退出《大航海时代Ⅱ》存档修改器。

4.**游戏数据文件 EDITKK2.DAT 的修改**

由于笔者功力有限，找到的地址少的可怜。如果你对存档文件了解得很透彻，那么大可将自己分析的结果写入 EDITKK2.DAT 中。其格式如下：

路径：＜游戏存档文件之完整路径＞

项目：＜修改的项目名称＞

地址：S＜数值＞，D＜数值 1＞－D＜数值 2＞

默认：＜项目 1＞：＜数值 1＞，＜项目 2＞：＜数值 2＞，...，＜项目 n＞：＜数值 n＞

可选：＜项目 1＞：＜数值 1＞，＜项目 2＞：＜数值 2＞，...，＜项目 n＞：＜数值 n＞

End

注意：

1.“＜”和“＞”不得输入。

2.＜项目＞应用全角汉字。

3.十六进制数前加＆H。

由于笔者在文件中写入的都是针对进度一的地址，所以只能对进度一进行修改，不过玩家可自行写入针对其它进度的地址。

若无可选项，则格式为：可选：(＊)。例如你找到金钱的地址为 Sect3 的 Disp0161 至 Disp0164，你想将金钱改为 97130000，那么你应该象下面这样写：

项目：金钱

地址：S3，D161－D164

默认：

金钱：97130000

可选：(＊)

河北 刘宏昆

十二、《金庸群侠传》修改器

《金庸群侠传》是由智冠河洛工作室推出的大型中文 RPG，它将金庸先生的十四部小说化作十四条情节主线，其间又插入了许多分支情节，各个情节之间可以交叉进行，使游戏具有较高的自由度。但这无形中增加了玩家爆机的难度，因此笔者编了这个存档修改器。

本修改器能对存档文件中几乎所有的数据进行修改，其中包括：人物的各种状态参数、所修练的武功及等级、人物坐标、队伍人选、物品等等，另外还可以查阅物品的使用说明。玩家可以依个人喜好自行修改：你大可带着张三丰和东方不败到各门各派去踢场子，也可躲起来修练《葵花宝典》。至于它的使用方法，非常简单，键入 JIN 后将进入菜单界面，那里有详细的使用说明，一看就懂。

河北 刘宏昆

INTERNET ⑥ 一族

北京　李朋

七、线上交谈

因为有了INTERNET，所以世界变小了，相隔万里的两个人可以借助E-MAIL进行交流，不必象古老的过去一样鸿雁传书。不过人类对技术的要求是没有限度的，大家更希望能够迅速地即时交谈，甚至是面对面地交谈。于是就出现了talk、IRC等多种多样的系统，使两人或者一堆人同时在线即时交谈。大家看过《冒出来的杰克》或者《网络惊魂》吧？那里面的杀人狂和间谍使用的就是挂在INTERNET上的线上交谈系统，双方互相并不知道对方的真实姓名和资料，可以无拘无束地交谈。

（一）talk

最简单的线上交谈就是UNIX系统自带的talk，使用起来十分简单，在UNIX SHELL模式下直接键入下列指令即可：

who：列出和您使用同一服务器的当前使用者名单。

rwho：列出当前网络上所有使用者的名单，不过有些服务器设置了安全保护，无法显示。

finger 用户名@服务器地址（@服务器地址）：查询对方的基本资料。不过许多服务器都关掉了finger，以保护用户的资料。使用“finger @服务器地址”的指令可以查询当前使用指定服务器的所有用户资料。

talk 用户名@服务器地址：使用这个命令就会给对方送去想取得联系的信息，对方如果用talk命令回应，就可以进入交谈系统，屏幕被分成上下两半，显示双方的信息，两人可以同时键入文字。同一服务器的用户之间可以省略“@服务器地址”。不同UNIX版本的talk有些差别，有些不能使用中文。

在通话时可以有以下操作：

Ctrl+Z：回到UNIX SHELL的状态，可以用fg回到talk。

Ctrl+C：结束talk。

（二）IRC

IRC(Internet Relay Chat)是一个功能十分强大的线上多人交谈系统。它的类型类似无线电爱好者（火腿族）频道通信，许多人可以进入不同的主题组成讨论组闲聊，所以俗称线上火腿。同talk一样，IRC的使用者可以同时说话，每个人有自己不同的代号，而且最有魅力的是它有专门的中文IRC。

传统的IRC分成两类：一类需要运行于UNIX SHELL方式下的专用的IRC请求程序（IRC Client），联接提供此种IRC服务的服务器。另一种不需要专用的程序，使用UNIX SHELL或PPP方式下的TELNET程序登录到提供此种功能的服务器。它的用法和其它TELNET过程相似，不过登录时使用的用户名一般是irc。

进入IRC系统后您会发现它和NEWSGROUP一样分成了许多讨论组，您可以选择自己喜欢的参加。您所下的命令前要带有“/”的符号，频道(CHANNEL)的名称要加“#”的符号，直接键入的资料就是交谈内容，该频道里的所有人都可以看见。可以用/help取得IRC的命令帮助信息，部分命令如下：

/help：IRC在线帮助。

/nick 名字：为自己起一个名字。

/list：列出现有频道。

/join #频道名称：参加某个频道的讨论。

/who #频道名称：列出某个频道上所有讨论者的资料。

/leave #频道名称：退出某个频道。

/whois：查看当前使用者。

/names：查看当前使用者。

/me：动作描述。

/server 服务器名：联接指定服务器，IRC 使用的 PORT 一般是 6667 或 7001。

/quit：退出 IRC。

随着 MUD 的兴起，传统 IRC 的意义正在减弱。MUD 虽然不是为闲聊设计的，但具有同样的作用，而且在形式上更加灵活有趣。所以又出现了新兴的 IRC。这些 IRC 多数需要专用程序的支持，而且多数是在 WINDOWS 的 PPP 方式下运行，较著名的有 mIRC 和 INTERNET PHONE。它们除了支持传统的 IRC 功能之外还能使用彩色文字、图形、3D VR，甚至可以使用声音和动画。这些程序其实大量使用了 HTML 的技术，和传统的 IRC 没有什么联系。

(三)WEB PHONE

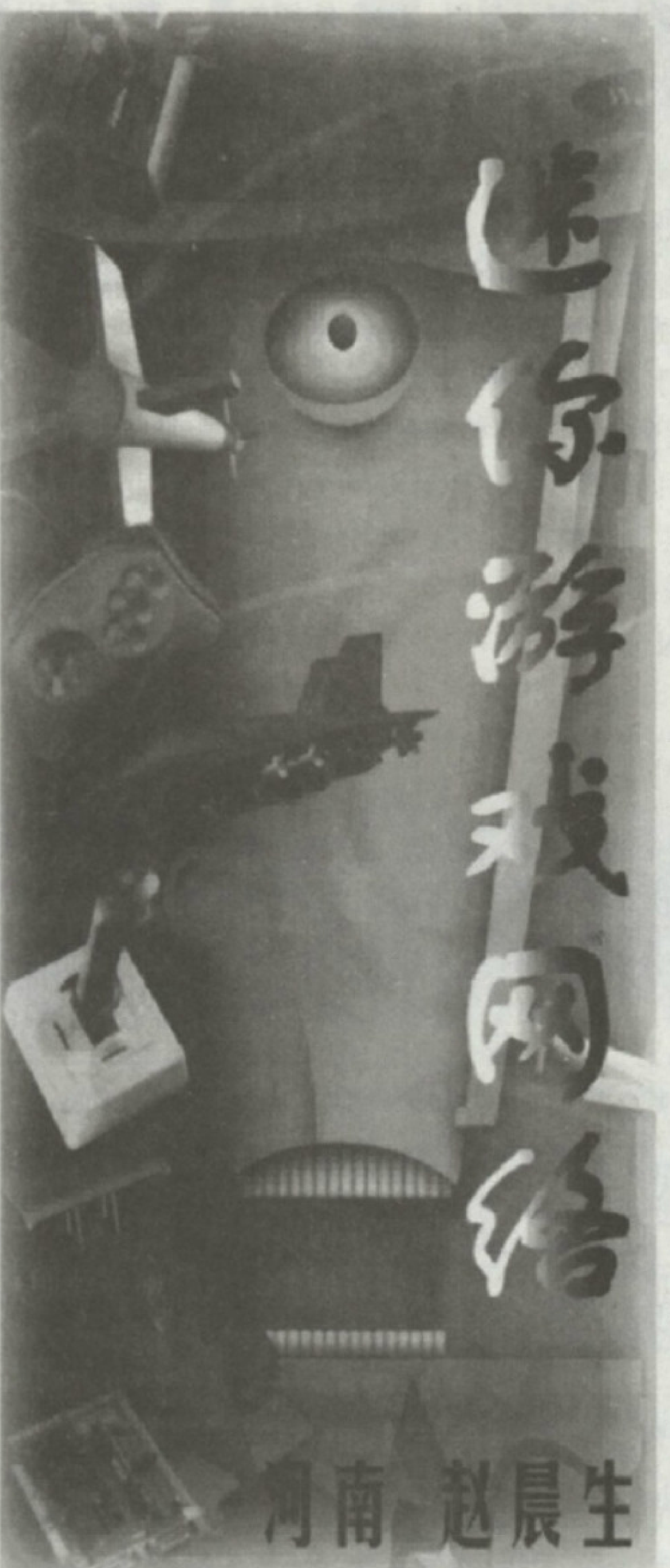
WEB PHONE 系列最出名的就是 INTERNET PHONE(简称 IPHONE)，就是大家常说的用 INTERNET 打长途电话的东西，不过这个说法并不准确。INTERNET PHONE 的作用是将用户通过声卡输入的声音转换成数字信号，传向支持 INTERNET PHONE 功能的服务器，再将对方的信息传回来还原成声音。这样双方只要约好时间，同时联入一个站台，就可以象使用电话一样聊天了。所以这并不是真正的长途电话，不过功能是相似的。而且这个 INTERNET PHONE 是基于 WWW 环境使用的 WEB PHONE，用户必须先联入 INTERNET PHONE 的 IRC SERVER：http://www.vocaltec.com。

之所以 INTERNET PHONE 最出名，是因为它是最早出现的 WEB PHONE，步它的后尘，现在其它的公司也推出了 WEB PHONE，例如 Digiphone、Enhanced Cu-SeeMe、INTERNET Global Phone、Maven、NetPhone、WEBPHONE、TS Intercom、PowWow、Maven、Speak Freely、WEB TALK、SoftFone 等等，功能更为强大。其中最厉害的是 Enhanced Cu-SeeMe，配合视霸卡或数字摄像机(例如 QUICKCAM)，可以及时将自己的形象传送给对方。这类 IRC 的缺点就是只能单对单的谈话，不能进行多人谈话。♬

新增 BBS 站台列表

省	站名	站台地点	站台电话	站长大名	开放时间
北京市	光明天使BBS站	北京市	010-67291789	Persia Cat	24小时
北京市	曼陀罗资讯站(Mandala BBS)	北京市	010-64255704	Gordon Chen	24小时
上海市	INFO-POINT (SH) BBS	上海市	021-62594455	Wang Quanhua	24小时
辽宁省	Rich Home BBS	鞍山市	0412-2223253	Qiu Dong	24小时
浙江省	Little Fox BBS	宁波市	0574-7297040	Yang Zhen	24小时
浙江省	Cipher one Club	台州市	0576-8897877	Kong Minyun	24小时
湖北省	江南明珠BBS站	黄石市	0714-6237524	Bull Chen	24小时
湖北省	Jingle BBS劲捷电子信息站	武汉市	027-3648668	James Qi	24小时
广东省	SunFlower BBS	新会市	0750-6600557	Mark Xu	Pm 19:00-Am07:00

注：若有新站开张，请在测试完毕后在FidoNet 的全国通邮区写信给 Dark Sun。



一、你联网了吗

你现在仍与电脑作战，还是与“人脑”撕杀？如果你是前者，你可能还未领略到联机对战的刺激。快加入对战的阵营中来吧！你可以数一下碳水化合物对手要比硅晶片对手IQ高出多少个数量级，体验一下人的狡诈。

现在越来越多的游戏支持网络对战：《毁灭战士》、《毁灭公爵》、《魔兽争霸Ⅱ》、《命令与征服》等等，包括国产的《血狮》、《终极三国》等也不例外。仅能供单人使用的游戏终将变成远古的化石。

二、联机的方法

A. 连线法：(泛滥成灾，随处可见)

优点：1. 造价低，20元可以搞定；

2. 技术含量低，简单方便；

3. 维护费用低。

可是，这种方法却把你的“奔驰”轿车安在了拖拉机的轮子上——“跑”得太慢！因为串口通讯速度最快只有115.2kbps，并口也快不了多少。你需要用奔腾133、16M以上内存，连线还得越短越好，否则，你就只有在等待中消耗你的生命了，而且还有动辄死机的噩梦与你相伴。毕竟，中国大多数玩家还处在486甚至386的大环境之下。

B. 用MODEM如何？噢，你这次挑选了“M1A1”型坦克的底盘，想凭它在高速公路上奔驰还是慢，也许电缆MODEM普及后会是不错的选择。不过，每月的电话费会令你难以承受。

C. 上INTERNET！我是坚持不了一星期，不知你月薪几何？

我来介绍一种能提供高速，而又无需大笔花钱的方案：对等网。

对等网是局域网(LAN)的一种，以均衡式的数据存储和资源共享概念为基础，其主要产品有NOVELL的NETWAR LITE和PESERNAL NOVELL；MICROSOFT的WINDOWS FORWORKGROUPS；ARTISOFT的LAN TASTIC以及我国自主开发的X&YNET。现仅以NETWARE LITE1.0为例介绍其在联机对战中的应用。在对等网中，数据传输速率高达10Mbps，为上述方法的几十到几百倍，而且再加上一些优化，可以充分发挥你的PC的性能。

三、游戏网络的构建

软件：

NETWARE LITE 1.0是NOVELL公司92年的产品，其升级版为1994年出品的PERSENALNOVELL。NETWARE LITE是一个只有548K的软件包(其中还包括一个游戏！)，安装后只有272K，运行后占用28K内存。它支持3COM、NE1000、NE2000等多种系列网卡。当然它的作用主要不在于游戏，而在于工作，例如它可以一个网中的一台电脑共享其他电脑的资源，象CDROM、打印机、硬盘等。

机器配置：

2台以上386DX/40、4M内存、40M以上硬盘，你可以玩一下DOOM2，感受一下那血腥而眩晕的感觉；若是486DX2/66、8M内存、80M以上硬盘，足以发动一次小规模战役——C&C；就目前游戏发展状况来看，若想打一场令人热血沸腾的真正的战争可能需要更高的配置。

所需网络配件：

A. 总线型(ETHERNET)：

每一台PC：一个16位网卡（兼容NE2000的最为常见），一个T型头，两个BNC头；每两台之间2米左右（理论上不超过185米）的50欧姆同轴细缆；整个网络2个终端匹配电阻。平均每台PC花费不到300元，比14.4kbps的MODEM要便宜。但如果超过四台PC最好选用第二方案。

B. 星型(10BAES－T ETHERNET)：

每一台PC：一个16位网卡（兼容NE2000的最为常见），两个RJ45头；每两台之间2米左右的双绞线，



一台8口HUB(集线器)——若工作站超过8台可选用16口，甚至32口HUB(你可能有那么多朋友，但是我担心你没有那么多PC)。以8台PC计算，平均每台PC花费400元左右，与144.4k bps的MODEM相当，但尝试一下细缆调试的艰辛，再轻松地看着HUB上的状态指示灯闪动，你终将体会到HUB为你少找了多少麻烦。

OK, LET'S GO!

(1)打开机箱，找一个空闲的ISA槽将网卡插入。

(2)制作网络联线：(其实，这是最令新手头痛的，可请有装NOVELL网经验者帮忙)。

A. T型头与网卡连接，将BNC头安在细缆两端，用装好BNC头的细缆逐一连接T型头，最后在网络两端的T型头上装上终端电阻。

B. 将RJ45头安在双绞线两端，一端插入网卡，一端插入HUB，打开HUB的电源开关。

(3)开机调试。

A. 开机正常引导DOS后，插入网卡驱动盘，设置网卡参数(如无声卡可省略此步，用其默认值)，如有声卡，建议声卡参数设为I/O地址330H，IRQ为5或7，DMA通道为1，网卡设I/O地址为280H，IRQ为3。

I/O(Input/Output 输入/输出的缩写)端口地址

200h-20fh	游戏卡	380h-38fh	SDLC通信卡
210h-217h	扩充部件	390h-3afh	未用
218h-2f7h	示用	3b0h-3bfh	单显/打印卡
2f8h-2ffh	异步通信卡	3c0h-3cfh	未用
300h-31fh	未用	3d0h-3dfh	彩显/打印卡
320h-32fh	硬盘卡	3e0h-3efh	未用
330h-377h	未用	3f0h-3f7h	软盘卡
378h-37fh	打印卡	3f8h-3ffh	异步通信卡

IRQ(Interrupt Request 的缩写)中断向量

0	定时器	8	时钟
1	键盘	9	软件再定位(PC网络)
2	级联使用(串行设备)	10	可用
3	com2	11	可用
4	com1	12	可用(PS/2鼠标)
5	可用(lpt2)	13	保留(协处理器)
6	软驱	14	硬盘
7	可用(lpt1)	15	可用

DMA(Direct Memory Access 的缩写)通道

0、1、3可用于8位数据传送；2为软盘控制；4用于DMA通道0-3的串行设备；5-7可用于16位数据传送。

B. 换NETWARE LITE软件盘，执行INSTALL，在其主菜单下，选“MAKE THIS MACHINE A CILENT”，选择网卡驱动模块程序NE2000.COM，确认网卡设置参数，开始安装。

C. 重新启动电脑，执行C:\ NWLITE下的STARTNET.BAT。

startnet.bat的内容：

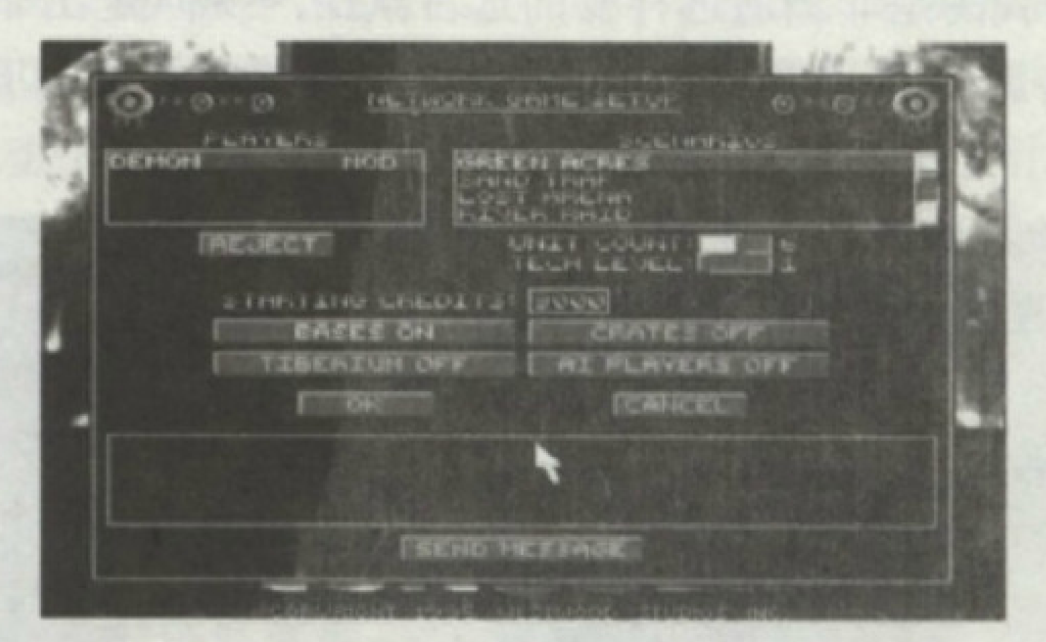
lsl.com

ne2000.com

ipxodi.com a

client.exe

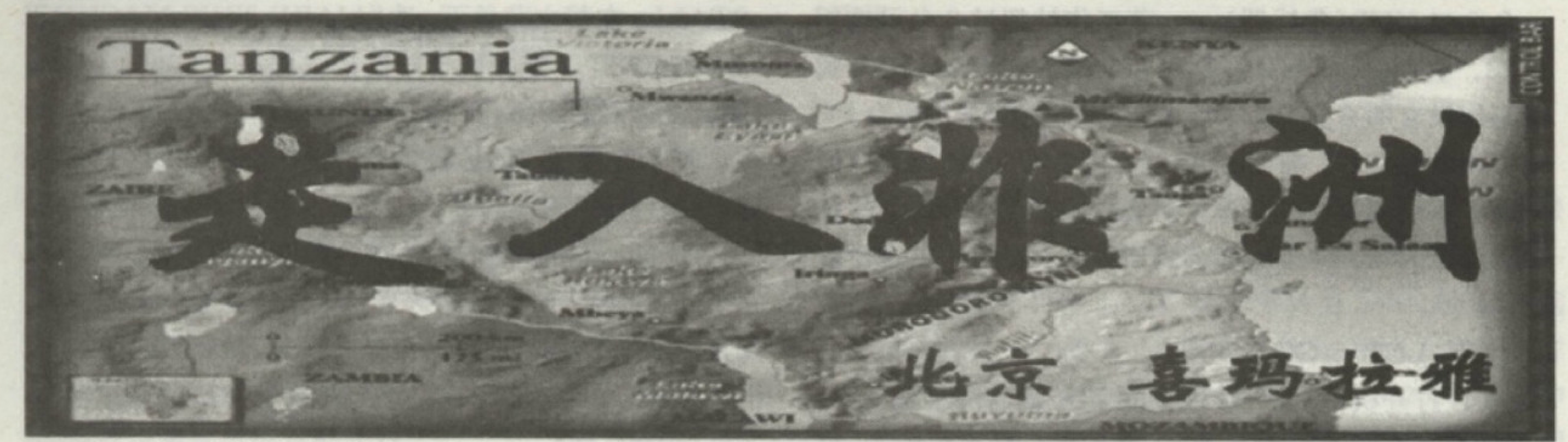
D. 执行可联机的游戏，如C&C，在主菜单中选MULTIPLAYER GAME选项，再选NETWORK选项即可联机对战。一人点击NEW作为主机，选择双方的技术水平、起始部队数、金钱、电脑AI、宝箱开关、矿物的生长、地图等，其他人按JOIN IN加入，主机选OK即可进入战场。



E. 游戏声效，音效正常则联机成功。否则需退出重设网卡参数，以免与声卡冲突。

F. 优化机器配置，加快游戏速度。

在经历过一些难眠的日日夜夜后——在安装调试中，你将遇到一些小麻烦，如：BNC头的连接是否良好，BNC头与T型头连接是否良好等技术问题。但最后一旦成功，你将成为朋友中的“骨灰级”的PC FAN! ♬



伴随着一阵悠扬的笛声，激越的非洲鼓点响了起来，似乎来到了非洲的旷野，古老的部落，不知名的乐器随之烘托出原始丛林的气氛，一头雄狮出现在面前……

这是一张名为《非洲风光》的光盘，看到它的时候我欣喜若狂，因为非洲是我的梦想。在很小的时候就对非洲充满好奇，不仅仅是因为狮子、羚羊、犀牛和食人族，吸引我的是非洲遥远神秘的远古氛围，一部《走出非洲》的电影更是让我着迷于那儿空旷悠远的热带草原风光。



光盘的操作界面相当简洁，在一段珍稀动物和风光图片划过片头之后，主界面出现在眼前，点击“Visual Tour”的斑马群图标，将会出现全程语音＋音乐＋图片的总体介绍，你可以慢慢观赏，导游会对每一张图片进行讲解。“Locations”是选择地图方式的浏览，共有3个自然保护区供观赏，包括SERENGETI、NGORONGORO和TARANGIRE。对于保护区，主要的着眼点是当地特殊的植物及生活在周边地区的主要动物种群。“Field Guide”是对非洲特有的近百种动植物的介绍，可惜好多植物我都不认识，走兽还能勉勉强强地认出个把来，如狒狒、大羚羊、非洲中羚羊、疣猪、狮、象等等，飞鸟就认识的更少了。生活在都市中久了，远离自然，很多本应认识的动植物都不认得，更甭提那些以罕见著称的非洲鸟了。目前学校里对这样的知识似乎并不重视，恐怕那些从小就生活在钢筋水泥丛林里的孩子们认得的动物会更少吧。好在多媒体光盘是不会满足于文字介绍的，大段的MOV和相关图片会让你对那些珍奇动植物有个大致的了解。可细细想来，如果以后的人类都通过这样的手段来获取知识，恐怕也是一种文明发展中的悲哀吧。



屏幕右上方有一个控制条，点击后可将整个“CONTROL BAR”拉出来，这儿包含了一些特别的功能，包括声音的关闭和打开、关键词搜索、动画文件、图片文件及文本资料的拷贝、浏览标记的制作、帮助等等。在点击“Visual Tour”后，屏幕右上方还会增加一个CHAPTEAS控制条，将风景以不同的地形进行分类，如草原、森林、河流、湖泊等等，可让你按自己的个人爱好来进行选择。



配乐是本张光盘的一大特色，充满非洲大陆本土风韵的打击乐，轻易地就把你带入到刚果或赤道几内亚……音乐很容易给人梦幻的感觉，全程的语音介绍可能会令不懂英语的你发呆，但音乐不分国界。

唯一感到可惜的是本张光盘仅有风景和动植物，缺乏当地人文民俗的介绍，使我们对非洲的了解大打折扣。在笔者并不算漫长的游历生涯中，一直觉着风土人情密不可分，而人类活动的痕迹往往是自然风景中最美丽的一环……或许我会有机会亲身前去，去领略坦桑尼亚的迷人姿态。♬

创造属于自己的3D动画

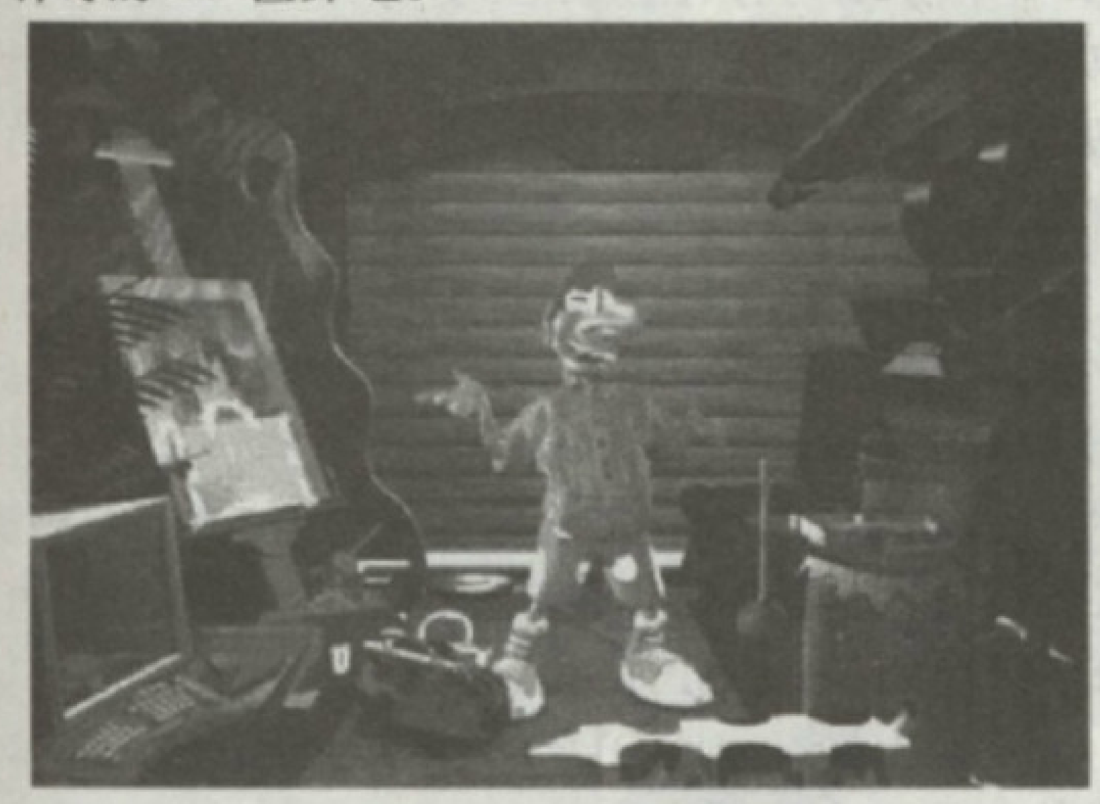
3D Movie Maker
Create Your Own Amazing Animated Movies

北京 威风

没有烦人的指令，也没有复杂的控制就可以制作出惊奇的(Amazing)、生动的(Animated)3D动画，是的，惊奇而又生动的。这就是微软HOME系列中的3D动画制作软件(3D Moive Maker，简称3DMM)。它不同于3DS或是TRUE SPACE，后者虽然强大但太专业了，学会它们会花掉你不少时间，3DMM是非专业的，它适合于……对，适合于我们自娱自乐。

在进入这神奇的世界之前，按照惯例，先说说它对你的要求，别跑，3DS还会跟你要个浮点运算器呢，3DMM只要个WINDOWS 95就满足了。另外，3DMM还支持AUTORUN，只要把光盘放入光驱，安装程序就会自动运行。

好了，我们已经准备得够充分了，就让我们进入这个神奇的3D世界吧。



首先我要给诸位介绍一位向导McZee先生，虽然它长得很怪，长长的鼻子，不对称的眼睛，拥有任意变形的能力，对了，它还很能说会道，但是它的心地非常的好，总是在你困难的时候帮助你。特别是当你第一次进入的时候，它会以导游的身份带着你游览一遍，你只要跟着它做就可以了。

当你熟悉这个世界后就可以抛开McZee先生啦(当然不是喜新厌旧)，只要鼠标左键一点它就跑到幕后工作去了。

在3DMM的世界中，有不少已经准备好了的道具，这其中有12个不同的场景，45个风格怪异的人物，21个写实的物体。而你所做的事情就是把这些不同的3D造型组合起来，按照自己的想法去创造属于自己的3D动画。

这个过程也非常简单，先选好场景当背景，再选好人物贴到背景上，去瞧瞧所选人物能够做的动作，哈哈，有跑、跳、转、散步、还有爬。当然，不同的人物所能做的动作也不一样(总不能让婴儿又跑又跳吧)。当你选好人物的动作后，用鼠标按住人物并拖动，看看会发生什么，底下的帧数在变，把它倒回去，再播播看，那个可爱的家伙就会按照你的希望动了起来。如此，把其它的场景、人物、物体全放进去，嗯，雏型已经出来了。

对了，没有声音怎么成。把工作的地方转到声音处理区，那里提供了音乐、音效和人语三个部分，每个部分都有数十种供你挑选。

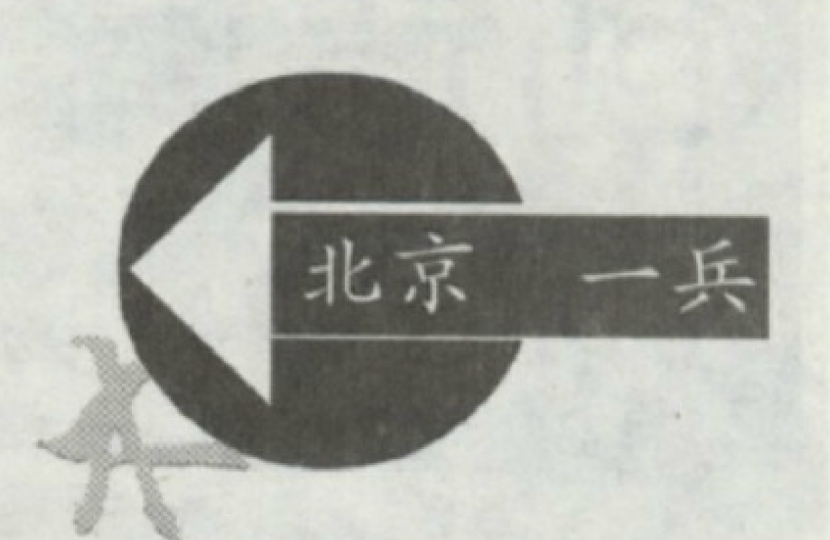
最后再加点文字，3DMM对文字的处理可是应有尽有，你可以把字体变成横排、竖排、环行排列，还可以让字体变得丰满或是消瘦，全由你来决定。

看，一个属于你自己的3D动画就做好了。



当然，3DMM可不止这些，它还有不少神奇的地方，象放映厅，在那里你可以欣赏到软件或是你自己创造的3D动画，而你却不用交门票。其它的地方呢，只有等你去探险啦，只要你对3D充满兴趣，那么你会对这个3DMM的世界感到满意的。♪

MPC3 多媒体与技术



多媒体技术系列谈(五)

MPC 的显示系统分析——数字视频

动态数字视频(DIGITAL VIDEO)和音频的播放已经成为 MPC 多媒体电脑所要攀登的高峰,无论是用户单机使用还是上网,动态视频日益占据重要位置。但是,除了专业的高精密的 CAD 和三维造型设计外,最耗 CPU 的就属动态的影象播放了。

试想,如果我们以 320×240 的 32K 色,每秒 30 帧的速度存贮动态画面,它的体积到底有多大呢? 320×240×2×30=4.4M 字节/秒,也就是说,如此最基本的画面质量,一张 650M 的光盘只能存贮 2.5 分钟的动画,还不包括声音。而普通的 NTSC 制式在采集时均用到了 640×480 的分辨率。不光如此,要完成如此大的数据量,还要保持每秒 30 帧的数据传输,不要说光驱,就是硬盘也是勉为其难。因此我们平时提到的压缩还原技术就有了用武之地。既然是对图像的压缩,就难免会有些失真,怎样使失真最小、压缩比率最大、还原速度最快,这三大难题就是 CODEC 技术所要研究的方向。CODEC 其实就是压缩、解压缩的意思,是英文 COmpress&DECompress 的头几个字母的组合。

所谓的视频播放装置,就是指 MPC 利用各种 CODEC 技术,在硬件和软件的配合下完成顺利播放动态画面和声音的装置。

压缩算法

INDEO

这是 Intel 公司开发的一种压缩算法,它的特点是对局部动态画面描述非常细腻,但是压缩比并不高,而且对 CPU 的运算速度有苛刻的要求。

MPEG

众所周知的当红压缩算法,无论是我们的 VCD 小影碟,还是火爆的 INTERNET 上的动态视频,甚至一些经典的游戏都在运用着它。它的压缩比可以达到 200:1,而且画面可以全屏幕流畅播放(甚至可以用单速播放),音质超群,画质在 MPEG1 时可达到 VHS 级,而 MPEG2 可达到广播级的要求(当然,需要的存贮空间也非常巨大)。

CINEPAK

这种压缩技术擅长处理大型的动态画面,压缩比也非常高,但是画质粗糙,放大以后局部有马赛克的斑点效果。

VIDEO FOR WINDOWS(简称 VFW)

这是微软公司推出的动态视频标准软件,它以每秒 15 帧的速度播放 320×240 的动态画面,无需任何加速的硬件支持,形成文件为 AVI 文件。值得一提的是,VFW 引用了 INTERLEAVE(交错)的概念,即图像数据和声音数据交错存放,一段图像接一段声音,再接下一段图像和下一段声音。这种方法大大减少了光头的移动和寻道时间,使画面得以顺利播放。

QUICK TIME

这是 APPLE 公司推出的动态视频标准软件,文件后缀为 MOV。它的画质与速度和 VFW 类似,不过由于它的出现较早,目前已经成为跨 SYSTEM、WINDOWS 和 UNIX 的视频标准,它与 VFW 是多媒体 CD TITLE 制作时最常用到的两种标准软件。

无论是 VFW 还是 QUICK TIME,它们在采集时形成的画面大小的画质最好,而且应该在 64K 色下使用。具体地说,用它们刚选好要播放的文件时出现的图框大小,就是它们最好的画质播放大小,无论是加大还是缩小,画质都会失真,如果显示卡没有加速图形功能,画面还会出现停顿。

辅助播放装置

由于原来的 CPU 和显示卡的速度不够快,所以解压缩和播放动态画面的工作由专门设计的解压卡来完成,不过目前这些辅助播放装置可以由支持图形加速的显示卡来替代了。市场上的解压卡情况笔者在以前多次

介绍过，还是以 MPEG 压缩算法为主，而且主要设计成用来播放 VCD 小影碟的工具。早先如 REAL MAGIC 等著名的解压卡，被设计成可以具有兼容一些特殊 MPEG(如游戏)的能力。但这样做成本高，在中国没有市场，所以逐渐地，解压卡萎缩到只能用来播放小影碟了。而现在，有了高速的奔腾和快速的支持 DCI 或 DDC 等标准的显示卡，辅助播放装置所要完成的工作合并进了高速显示卡，由它来统一完成。解压卡这一工具似乎应该成为历史。但是，由于软解压的效果并不使人满意，对解压出的图形没有任何修饰(也许来不及修饰)，而且也不具备视频输出的功能(即使有，效果也奇差)，所以解压卡仍有它的广泛市场。

由于目前的 CPU 和显示卡速度还不足以高到能将平顺的动态画面修饰后再输出(尤其是解压以后数据量急剧增加，使它们疲于奔命)，所以软解压效果无论从哪一方面(边缘修饰、亮度调整、立体声屏蔽等)都无法和硬解压相比。但是，目前的解压卡无论是线路设计还是功能都趋于简单化，所以其间良莠不齐，那么它们的效果到底怎么样呢?

我们评价解压卡，主要看它的四个方面：画面清晰度、伴音控制、容错性、视频输出效果。

1. 画面清晰度：它包括画面亮度、画面色彩、画面线条、画面比例等几个方面。目前市场上的小影霸二代、三代对此有突出的表现，宝狮卡也很出众。而宏基和同维在画面亮度对比方面有些缺陷，对比度太小、画面笼罩于灰白色之下、不鲜艳，而且画面比例有问题，人物总被压扁。

2. 伴音控制：它包括伴音音色、输出音量和声道抑制等几个方面。由于目前小影碟有很多是双语录制的，卡拉 OK 碟也是伴唱、伴奏分别录制，所以应用选择能够抑制某一声道，而将另一声道复制成双声道的卡，即可以屏蔽粤语，而将两个声道都放国语，或屏蔽主唱，将两个声道都放伴奏。以前的解压卡只能完成屏蔽功能，不能复制声道。在这方面，小影霸先天不足，而宝狮则独占鳌头，同维在许多方面与宝狮很类似(包括芯片和线路设计)，不过它的声音输出对杂波的抑制不如宝狮纯。现在的解压卡有个通病，就是音量输出太小，这样如果用录像机录下来，声音较果会失色很多。

3. 容错性：即能顺利播放有读取错误的光盘。以前，遇到光盘播放时的停顿现象，总以为是盘有问题，其实容错性能的好坏和解压卡有着直接的关系。比如以前的老卡如 PV226、MP400 等，对坏道的容错性就不如现在的解压卡。PV226 只要遇到哪怕是一帧的数据有问题，它就会停在那里反复读取。其实，每秒钟有 30 帧画面可以读，跳过几帧不影响观看效果。在这方面，各种解压卡可以说是各显其能。小影霸在遇到坏帧时，画面稍有停顿，但是伴音却仍在读取，给人以听觉上的连贯性。而宝狮容错性能也非常好，画面连贯，实在遇到坏帧也只是稍作停顿。就这一方面而言，软解压的效果就比硬解压好得多，用解压卡播放断断续续的光盘用软解压看可能非常连贯，遇到实在读不过去的坏道，软解压可以干脆跳过这一段内容，不过这样做有个缺陷，就是放着放着声音会突然消失，这是没有找到正确的检索位置所致，只需要稍微移动一下游标，声音就会恢复。顺便提一句，能否顺利播放 VCD，和光驱的驱动程序也有关系，如果您绞尽脑汁仍不能提高容错性的话，不妨换个兼容的驱动程序试试。

4. 视频输出效果：有意组成家庭影院或经常录制小影碟的朋友，对这一要求非常苛刻。解压卡能否在电视上展现精彩的内容，这是个关键，可惜的是现在的解压卡全部忽略了这一点。PV226 良好的视频输出效果，至今仍无法超越。唯一可圈可点的就是宝狮卡，它的视频输出色彩鲜艳，制式转换自如，可与 PV226 相媲美。但宝狮卡把电视上的扫描线每隔一行就抽掉一行，就象当初的小影霸在显示器上的效果，呈现出光栅的效果，让人看了很不舒服。而小影霸虽然在显示器上的表现一流，但是它的视频输出简直无法接受，有类似卡通动画的效果，根本不足 30 帧/秒，与它流畅的显示器输出大相径庭。而同维卡的视频输出比前两者实在得多，只是除了底色灰白、对比度不够外，经常会出现将图像压缩到一半屏幕、而另一半没有图像的现象，最要命的是它的 NTSC 制输出在电视上看还可以，用录像机录下来竟没有颜色。

由上可见，目前市场上竟没有一块四项指标都过得去(暂且不高要求它们)的解压卡，为之一叹。PV226 的容错性实在让人无法忍受，过去的 VCD 很少出现问题，现在的 VCD 不知道为什么质量这么差，看起来总是断断续续的。而小影霸和宝狮卡的视频输出实在不能接受，同维卡录 NTSC 制时的无色效果，屏幕比例失调也不敢恭维。左比右换，思来想去，如果经济条件许可，买一个 VCD 影碟机，它才是完美的 VCD 播放专家。

目前的解压卡(如同维)默认中断(IRQ)值都是 10，而现在声卡的 MPU401 经常占用这个中断。所以解压卡与声卡在一起时老发生不正常的冲突现象。解决的方法是把解压卡的 IRQ 值设成 11，如果在卡上有跳线要跳成 IRQ11 的位置，同时在驱动程序中也要把 IRQ 改成对应的 11。如果卡上的 IRQ 跳线与驱动程序中设的 IRQ 值不相符，就会出现解压卡放第一秒 30 帧画面后马上死机的现象。

MPC3 的规定

1. 需要有支持 MPEG1 解压回放的能力(MPEG1

playback capability required)：主要指的是软解压能力。

2. 回放要求(playback requirements)：无损播放每秒 30 帧、每帧 320×240、15 位表示一象素(32K 色)的全屏幕动态视频（no dropped frames at 30fps, each frame 320×240, 15-bit pixel。）

3. 支持直接数字视频写屏，每秒 30 帧，每帧 352×240 分辨率的 32K 色（Direct access to frame buffer required; 30fps at 352×240 resolution 15 bits/ pixel, figures for unscaled, no cropping)。

实际上 MPC 在实现动态画面的显示时对系统的要求非常苛刻，稍不如意，效果就会大打折扣。是什么在影响它们呢？首先，数据经光驱读出，通过主板上的总线送给 CPU，CPU 把它们解码送到显示卡和声卡，并且还同时按一定的速度继续读取光驱上的数据。在这些环节中，任何一环速度跟不上都会影响播放效果。如光驱的读取速度和寻道时间、总线宽度、I/O 的速度、CPU 的处理速度、CPU 的耗用率、显示卡的显示速度、声卡的声音处理和播放速度等。所以要有良好的系统表现，任何一种硬件都不要忽视。

MPC3 的五大关键部分已经介绍完了，那么怎样把理论与实际的硬件相结合起来呢，笔者在此就自己的理解与现在市场上的硬件结合起来做一个总结。

符合 MPC3 要求的多媒体计算机应具有：

CPU：奔腾 75 以上，最好是 100 以上。

内存：16M 以上。

硬盘：540M，最好是 850M 以上。

主板：PCI 总线，最好有 256K 以上的 CACHE。

显示卡：PCI 总线，带有图形加速功能和软解压功能，最好有 2M 显存。

显示器：支持 1024×768 的 SVGA，最好是逐行的。

软驱：1.44M。

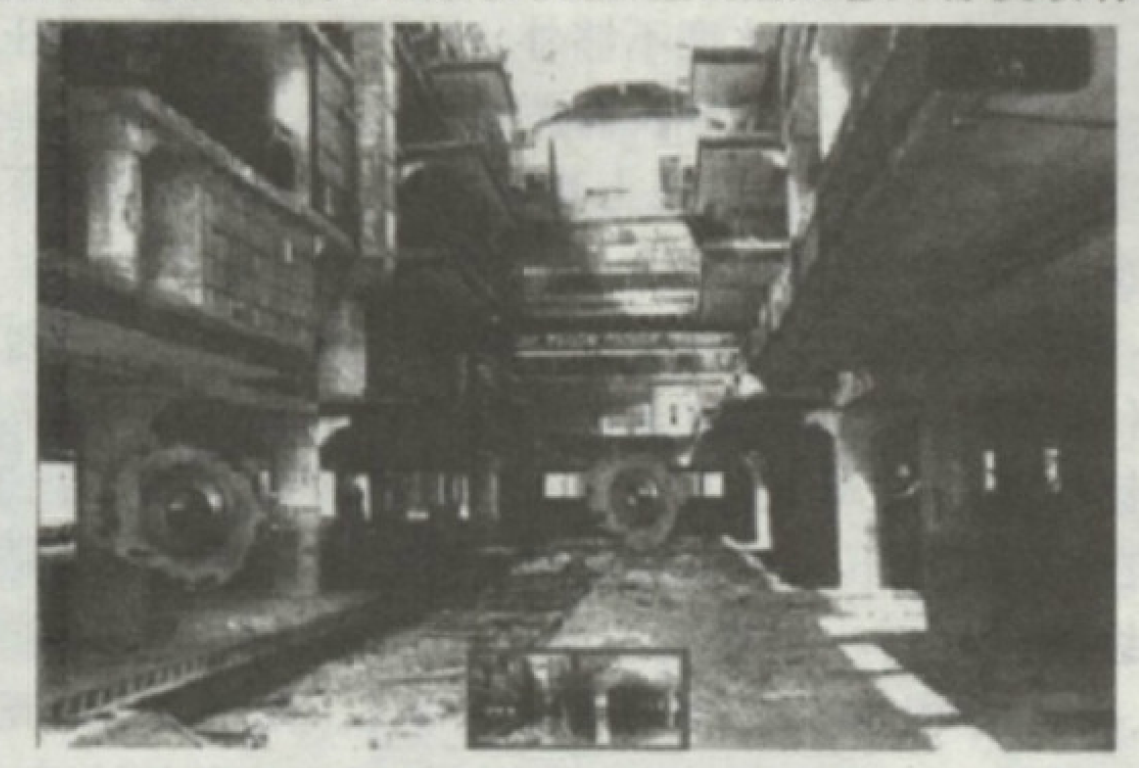
声卡：真 16 位，最好带有 MIDI 驱动。

光驱：四倍速以上。

音箱：有源，功率最好为 150W 以上。

最好单装有解压卡和 FAX/MODEM 卡。♬

(上接 32 页)了枯燥的选择画面，而且这个游戏的射击长廊中的真人活动图像移动快速灵活，绝没有慢动作的



现象。这款游戏使用 MMX 技术后最令人难忘的效果是在游戏片尾，一个可操控的真人图像在一个正在播放的电影背景画面上活动。通常产生这种效果需要大量的数据处理工作，但使用了 MMX 后一切就简单多了。

3D 效果

UbiSoft 公司的 POD 是一款随一些带 MMX 系统的机型搭配销售的 3D 赛车游戏，它证明了软件商不用 3D 加速卡也能推出高速、高分辨率的 3D 画面。游戏中大量的贴图使背景画面非常真实，如果你本身有一个加速卡，比如使用 S3 Virge 系列或 ATI 系列芯片的卡，那你就会得到一个 MMX 和加速卡共同作用后的惊人效果。在 MMX 的加速下，一些细节也清楚可见，比如赛车疾驶而过后留下的车轮印和烟雾，以及车头迎向太阳时在挡风玻璃上出现的摄影镜头的眩光。四月推出的不带



MMX 支持的版本需要一个加速卡才能欣赏以上的效果。

MMX 的未来

象其它一些新技术一样，MMX 也需要时间以使编程人员适应它，才能发挥出它的巨大作用。不过好的一面是由于越来越多的程序使用象 DircetX 这样的技术规范，而且游戏中所使用的驱动程序与 MMX 兼容，各类游戏的速度可望在未来数月中有明显提高。这意味着 Windows 95 游戏会在来年取得显著进展，甚至包括那些不支持 MMX 的游戏。鉴于这同时期出现了视频加速卡，它们与 MMX 的结合将会使我们看到过去只存在于我们幻想中的游戏图像。♬

作者 E-Mail:chengyu@public3.bat.net.cn



MMX 技术进入现实世界

编译/北京 陈宇



电脑游戏发烧友们盼望 MMX 技术在游戏中实际应用已经快一年了。这里需要向那些平时不太关心游戏最新技术动态的玩家说明的是，MMX 是 Intel 公司宣称的一种 Pentium MMX (Multi－Media－eXtension)的 CPU(内部代号 P55C)，能增加奔腾芯片多媒体处理能力，而且 L1 Cache 也扩大到 32K。其它的 X86 兼容 CPU 供应商目前也将采用 MMX 技术。由于最近签订的相互授权协定，AMD 及 AMD 子公司 NexGen 未来的 X86 处理器都将与 Intel 的 P55C 兼容。另一家 X86 供应商 Cyrix 没有得到 MMX 技术的授权。然而，Cyrix 宣称它也将推出以 0.35 微米技术制作的 M2 CPU，与 MMX 完全兼容，不但效率会更好，还改善了高温的问题。

自从 Intel 于 1985 年制造出 32 位的 80386 以来，MMX 可能是 X86 架构的最大一次修订。Intel 将八个新的 MMX 寄存器对映到现有的 FP(Floating－Point，浮点)寄存器。在一个 X86 的 FPU(浮点运算单元)中，共有八个一般用途的 FP 寄存器，每一个 FP 寄存器的宽度为 80 位。FP 数值使用 64 位表示尾数(mantissa)，使用 16 位表示指数(exponent)。MMX 指令使用这些 80 位的寄存器作为由八个 64 位寄存器构成的随机存取档(不再是推挽式堆栈)。换言之，MMX 指令只使用一个 FP 寄存器的尾数部分来储存 MMX 运算元。简单地说，MMX 使 CPU 不再处理一个区域的数据，而是按顺时针方向处理八个寄存器的数据。理论上说，这意味着按特定方式编制的软件会比普通软件运算速度快八倍。这个技术将虚拟的八个新寄存器提供给程序设计师，而并不会大幅改变标准的 X86 架构。操作系统供应商无须修改其指令码即可在“环境切换”(context switch)时储存 MMX 寄存器的状态，这是因为 MMX 寄存器对操作系统而言就像是一般的 FP 寄存器。这八个新的寄存器和针对多媒体应用而新增加的 57 个指令可使用户在视频、图形、动画及音效的表现上得到更佳的效能，而此种可执行 MMX 指令的新 CPU 仍将与现有的 X86 软件兼容。

事实上，MMX 的 64 位运算长度对于一般的多媒体应用已经足够了。假设有一段程序是调用 8 位彩色的图形——这是电脑游戏中的常见情形，一个 MMX 指令可将八个像素(pixel)放在一个单一运算中，并同时处理所有的像素；而一般的 X86 的 CPU 一次只能应付一个像素。音频及通讯程序经常使用 16 位的资料类型，因而单一 MMX 指令可同时处理四个这类数值。大多数的 MMX 指令都遵循这种对一系列整数值执行一次运算的模式，这种技术被称为 SIMD(Single Instruction Multiple Data，单一指令多个数据)，而且 SIMD 适于多媒体软体中经常用到的演算法及数据类型，包括 MPEG 压缩和还原、子波(wavelet)压缩、移动补偿、移动估计、彩色空间转换、影像映射(texture mapping)、二维滤波、矩阵乘法、快速傅立叶变换、离散式余弦变换及音素(phoneme)对比。

MMX 指令特别适用于整数运算，大部分的 MMX 指令如同现代 X86 中大多数的其它整数运算指令，可在一个时钟周期中执行完毕。MMX 的乘法指令需要三个时钟周期才能执行完毕，但 CPU 每一时钟周期可发出一个新的指令。诸如 Pentium 等超标量 CPU，可在其数条平行的整数指令管线中执行多个 MMX 指令流，有利于多指令平行执行。而如 Pentium Pro 等非循序(out－of－order)执行的 CPU 可重新排列 MMX 指令的顺序，以便得到最大的效率。这种 CPU 并不需要用于 MMX 的特殊多媒体执行单元，因而任何提升整数运算效能的进展也都能提升 MMX 的效能。

许多软件公司也已宣布在其产品的未来版本中支援 MMX。这些软件产品包括重要的开发工具软件，例如 Microsoft Visual C++、Watcom C++、Macromedia Director 及 Criterion Render Ware。Microsoft 透露该公司将在新的 Direct3D 及 ActiveMovie APIs 中支援 MMX。

VR 技术同样也适合于发挥 MMX 的威力。甚至支

持MMX的软解压软件（例如XING 3.1）也比一般的MPEG播放软件具有更好的图像回放质量。这对那些经常从WEB上下载MPEG文件的玩家是个好消息。

1996年11月间，一家专业电脑杂志宣称他们测试的一台某家公司新出品的带MMX功能的机器"有些问题"。他们测试后的数据显示MMX技术并不能带来象Intel公司宣称的那样有明显的性能改善。200MHz的带MMX功能的奔腾芯片在运行标准软件时，速度只比不带该性能的同类芯片速度快20%。实际上这20%的提高是因为MMX带有32K的内部高速缓存，而跟MMX本身毫无关系。而且MMX技术在MMX和浮点运算同时使用时会造成延缓，因为这两种指令都要用到相同的寄存器。当程序结束一段MMX指令序列时，必须以一个新的指令（EMMS, Empty MMX state）清除这些寄存器，再将空间让给后续的FP指令。当FP指令将数值推出寄存器堆栈且设定这些寄存器的标记位时，也执行同样的清除操作。如果一段程序混用了FP及MMX指令，则该段程序将因这种寄存器层级上的"环境切换"而使效能降低。不过最重要的是，早些时候对MMX的测试报告指出只有那些专为MMX编写的软件的性能才会有显著的提高。

PC GAMES杂志目前也搞到了一种最早的MMX平台，并在这个基础上测试了四个专为释放MMX的能量而设计的游戏。结果显示每种游戏的运行速度都不止提高了20%，而是将近300%。MMX值得等待吗，相信你会做出判断。

颜色数、分辨率和效果

如果仔细对这四款游戏进行考察，我们发现Rebel Moon Rising最能体现MMX的威力。这个第一人称视角射击游戏说的是月球殖民地的人们和来自地球残暴的统治者之间的斗争故事。情节很老套，是不是？不过这个游戏最吸引人的地方不是它的情节，而是它丰富的色彩。现在大多数的第一人称视角射击游戏的程序设计都很适合发挥MMX的威力，难道真是Intel公司听取了游戏软件商的意见吗？不管怎么说，测试结果是惊人的。当现在大多数3D射击游戏都使用象320×200这样的低分辨率和8位颜色图像的时候，采用了MMX技术的Rebel Moon Rising却有640×480的高分辨率和16位的颜色。

游戏制作人Fenris Wolf使用这些额外的颜色在MMX技术的帮助下使游戏的背景画面和游戏动作都具有复杂的光影效果。比如当你向周围射出一束激光的时侯，光线经过的墙面和地板就会反射出一条明亮的光带。再如由于游戏中有些机器人闪闪发亮，这样你就可以根据它周围物体反射的光线的变化在它进入屋子之前判断它的相对位置。这么多的颜色使人很难分清各种不同分辨率模式之间的区别，因为人眼总是把颜色当作额外的分辨率处理。

在一个以MMX为基础的设计环境中，640×480的分辨率和32000种的颜色很可能成为游戏软件制造商们新的技术标准。从下表可以看出，在MMX的加速作用下，不同分辨率动画帧的播放速度平均提高了300%。尽管动画帧的播放速度会随着分辨率的提高而降低，但从表中可以看出在使用了MMX后尽管分辨率提高了，但动画帧的播放速度同样也提高了。有趣的是，分辨率越高，在使用了MMX技术后动画帧的播放速度提高也越明显。也就是说，可以以Warcraft Ⅱ的分辨率享受C&C中的流畅动画。那些喜欢DOOM的玩家会发现MMX使他们喜爱的游戏速度更快，更重要的是，画面更精致。

分辨率	使用MMX帧数	不使用MMX帧数	近似对比
640×480	20	6.5	300%
800×600	14.5	4.3	337%
1024×768	9.5	2.6	365%

全屏交互电影游戏的回归

尽管很多游戏评论家都故意回避这类游戏，但相信MMX会使它们在电脑游戏发烧友中获得新生。



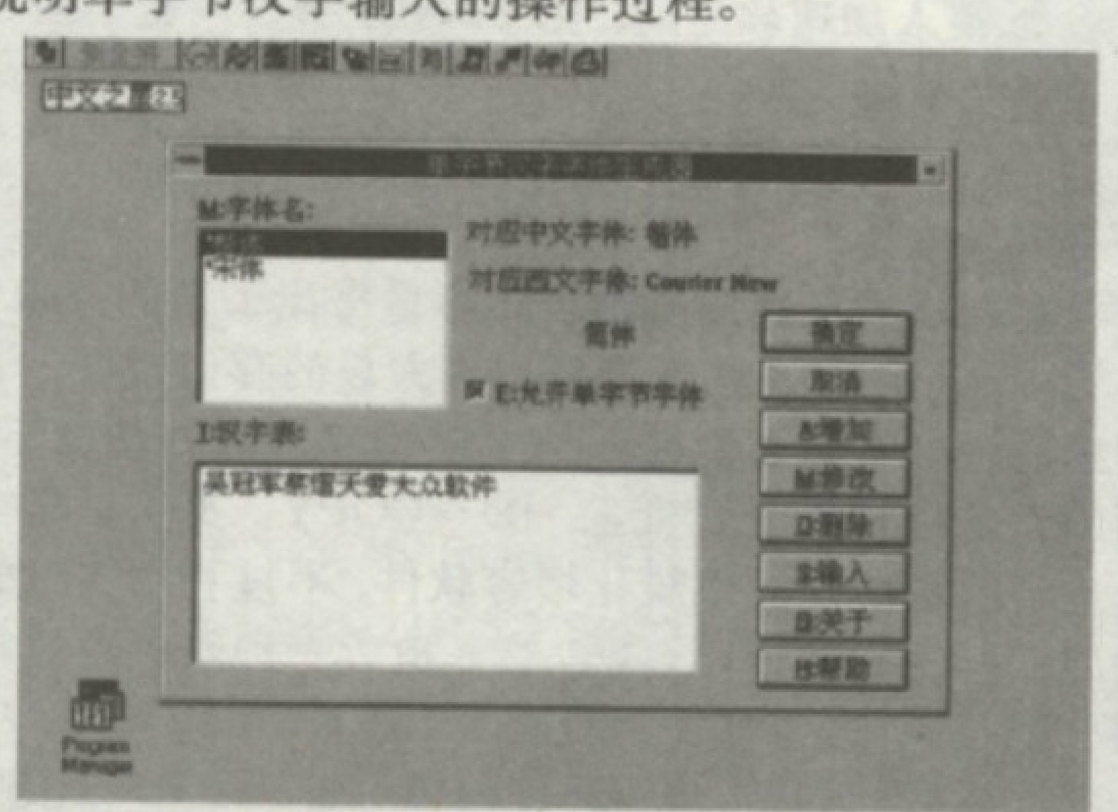
最近Intel公司推出了它最新版的Indeo Video Interactive（简称IVI）视频压缩技术。新版IVI包括专为游戏软件编程员设计的技术，它能同时处理多个视频图像，在同一画面产生类似电视中的"画中画"的效果。不幸的是这没引起那些游戏软件公司的注意。这种最新版的视频压缩技术非常适合发挥MMX的威力，这实际上也是Intel公司所一直追求的。

Imagination Pilots公司推出的MMX加速版的Eraser: Turnabout是一款由真人扮演的游戏。在不带MMX的机器上也能运行，只不过效果没有那么好。交互式电影游戏并不是每个人都喜欢的，这主要是因为它并不象宣传的那样具有交互性。通常玩家在玩这类游戏时先看一段电影，然后经过一阵等待，在静止的画面上选择一个情节，然后又是一段电影。而Eraser在MMX的支持下总能保持一个活动的画面，这就避免（下转30页）

单字节汉字输入

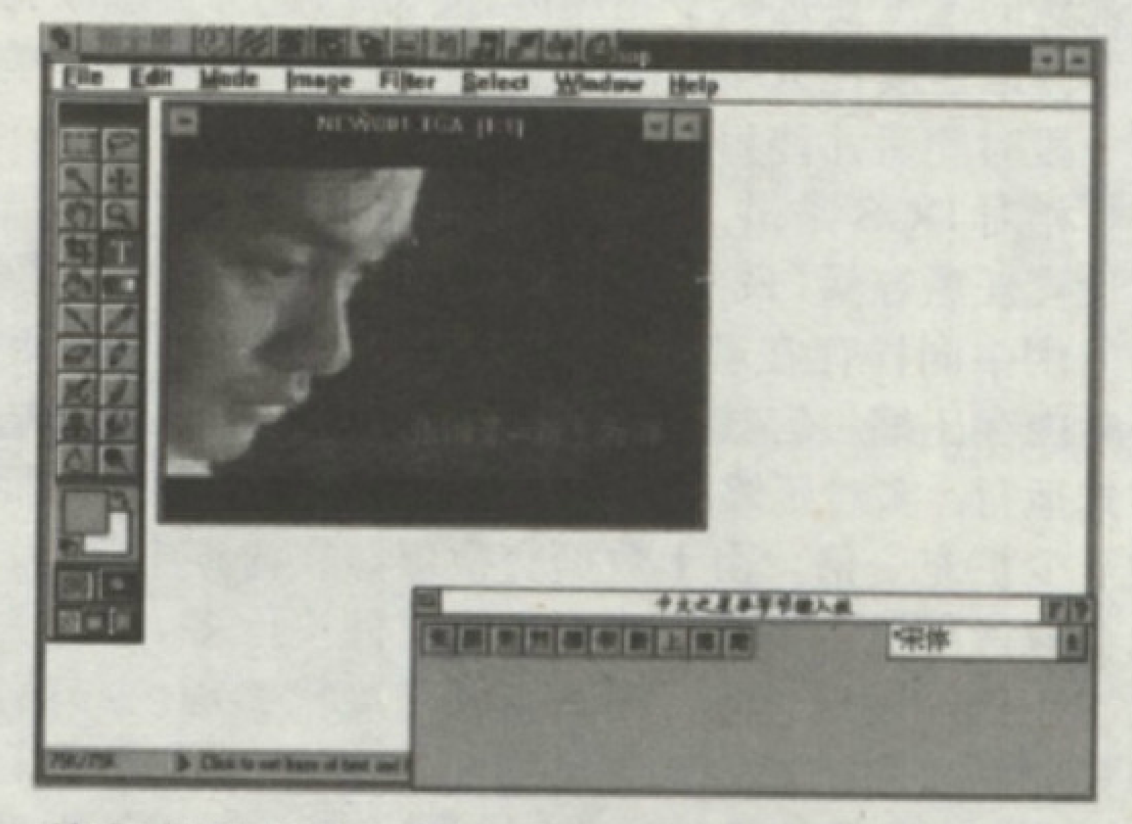
上海 吴冠军 蔡熠天

许多朋友在使用Photoshop、CorelDRAW！等图形图像制作软件时，都遇到不能输入汉字的问题，原因是它们皆为单字节软件，直接输入汉字会出现乱码。那么，是否鱼与熊掌一定不可兼得？非也，办法是有的！比较容易的是利用中文WINDOWS的画笔输入汉字后存成BMP文件，再由Photoshop等调入使用。除此之外，根据笔者多年的使用经验，觉得中文之星的单字节汉字输入功能颇为灵效简便。下面就以中文之星2.5为例，具体说明单字节汉字输入的操作过程。



大致来说整个过程可以分为两个步骤：定义字型与调入使用。首先谈谈单字节汉字字型的定义。启动中文之星2.5后，双击“Single Byte Font ”图标或击点链形菜单上的“字形桥”按钮，启动单字节汉字字体生成器。单击“A：增加”按钮，为你将要定义的字型起个名字，中英文均可，但不能超过30个字符，最好简单易记，如“宋体”、“Arial”等等，便于以后在调用中容易识别。接着就要具体定义各项内容，包括中文字体类型、英文字体类型及繁简体设置。必须说明的是，在中文之星2.5中，一种字型只能对应一种中文字体和一种英文字体，一旦定义好了在使用过程中将不能改变。设置完成后确定，接下来为你刚定义好的字型输入它所包含的具体汉字。有的朋友看到这里或许会有疑惑：“难道不是所有汉字都能直接调出使用？”容笔者稍作解释，由于该技术实质上是将一些极少使用的西文字符所占用的字节利用起来，用特定的有限汉字来替换这些无意义的西文字符，以实现在单字节应用程序中汉字的有效输入。因此必须对数量众多的汉字做出一定量的选择，先行加以输入定义。在“T：汉字表”正文框中，逐一输入所需的及常用的汉字，最多可以定义94个。依笔者的经验，勿需绞尽脑汁一次将94个汉字定义完，大可先定义一些最常用的汉字，当实际使用中需要用到特定汉字时可再打开生成器进行修改增补。最后，为了使相应WINDOWS应用程序字体列表中提供定义好的单字节汉字字体，还必须对“E：允许单字节字体”选框进行选择。做完了上述一切后，定义字型工作就基本完成了。若实际使用中同时需要用到多种字体、不同效果的汉字的话，那么可再进行下一单元的字型定义，重复上述流程。为了同其它WINDOWS的中西文字体相区别，中文之星2.5会在用户自行定义的单字节汉字字型名称前自动添加符号“、”，如“、宋体”。

下面该谈谈如何在单字节软件中实际调用的问题了。启动中文之星2.5后，双击“Single Byte Input ”图标或点击链形菜单上的“单字节输入”按钮启动单字节输入板。从上面的字型列表框中您将能找到以前曾定义的各种字型，选择其中之一，您会看到它所包含的所有汉字已整齐地排列在输入板上。接着进入相应的WINDOWS单字节应用程序，譬如Photoshop，当要输入汉字时，打开它的字体列表，看到那些“、＊＊”了吗，从中找出需要的那种字型，注意必须与方才输入板中所选字型保持一致。然后，很方便地从输入板上直接点击相应汉字即可完成单字节汉字输入。附带提上一句，在输入板右上方有个小“F”按钮，点击它就可直接调用单字节汉字生成器，以便在需求特别汉字时，能随时对相应字型的汉字表进行增补。这项设计可称是方便体贴之至。



其实在图形图像处理中，一般不常一次用到大量的汉字输入，中文之星的这项“单字节汉字输入”功能实是弥补了Photoshop、CorelDRAW！等的不足，使得这些经典软件在中国用户手里也能大放异彩，施展神奇魔力。朋友，试着try吧，您将不再为区区汉字输入而愁眉不展。♬

电脑部件的软升级

哈尔滨　陈海鹏

软升级是相对于电脑部件的硬升级而言的，硬升级顾名思义就是硬件档次的更换和提高，而软升级则是利用相关软件的仿真和扩充，来达到提高电脑部件性能的目的，可以说与硬升级殊途同归。由于它并非真正意义上的升级，因此笔者称之为软升级。软升级的主要优点就是只需花费少量的资金，甚至不花分文，就可以达到提高系统性能的目的。但由于采用的是软件仿真技术，因此在功能、兼容性、运行效率等方面尚存在许多不足之处，如果要长期依赖于某种性能，最好还是购买相应的硬件，因为毕竟硬件还有着许多软件仿真所替代不了的优势。

一、内存(RAM)

随着开发技术的飞快发展，软件对内存容量的需求也越来越大，我们在使用中经常会遇到内存不足的尴尬局面。正因如此，内存仿真软件才得到了极大的发展。由于DOS与WINDOWS的机理不同，所以内存增容软件又分为DOS和WINDOWS两种。

DOS下比较具有代表性的此类软件有TURBO EMS和TC POWER，其中以TURBO EMS更为优秀。这类软件的设计原理与WINDOWS的虚拟内存类似，通过在硬盘上建立内存交换文件，来达到扩充内存的目的，一般最多可以模拟出32M的虚拟内存。但由于硬盘的速度要远低于物理内存，所以这种方法获得的内存读取速度比RAM慢得多，往往在硬盘吱吱作响很长一段时间后才能得到相应的结果。

相对DOS来讲，WINDOWS无需专门的软件就可以设置任意容量(只要硬盘空间足够)的虚拟内存，但显然使用中同样存在着上述弊病。1995年世界上兴起了一种内存压缩增容技术，用这种技术制作的软件以后台方式运行，实时压缩和还原内存中的数据，使容量能够被至少扩充一倍。由于数据交换仍然在内存中进行，所以存取速度比在硬盘上建立交换文件快得多。但因为加入了压缩/解压过程，因此存取速度比物理内存稍慢，但只要CPU速度较高，这种差距并不明显。由于内存容量的增加，使得应用软件读取磁盘或光盘数据的次数大为减少，因此用此法增容内存后WINDOWS的整体性能明显提高。目前这类软件主要有SOFTRAM、DOUBLERAM、QEMM等，效果都比较不错。不过这些软件在兼容性等方面还存在一些问题，此外在WINDOWS 95中的表现也很不尽如人意。DOS下的此类软件目前尚未见到。

二、光驱(CD-ROM)

光驱的读取速度是海量多媒体数据传输的一个极大瓶颈，即便是八倍速的CD-ROM，也无法与硬盘相匹敌，因此非常有必要在光驱制造技术进步较慢的情况下利用软件进一步提高光驱的性能。光驱加速软件的原理就是在内存中为CD-ROM建立缓存，当CPU需要读取光盘数据时，首先到缓存中寻找，如果没有再到光盘中查找。由于RAM的读写速度远高于光驱，因此可以在一定程度上提升光驱的速度。目前比较流行的光驱加速软件主要有SMARTDRV、CD-CACHE、CD-QUICK和SMARTCD等，其中以SMARTCD更为出众。它采用了数据优先处理等最新智能技术，使光驱速度可以提高几倍甚至十几倍。在实际中使用光驱加速软件，我发现一般提升的倍数在一倍左右，而且在DOS中使用比在WINDOWS中使用的效果要好，这主要是由于DOS与WINDOWS管理机制有很大不同，因此在DOS下装入加速软件后，在WINDOWS中常会发生无法找到光驱的现象。

三、硬盘(HARD DISK)

多媒体的飞速发展给硬盘容量提出了新的要求，因为图像、音频和视频数据要占用大量的存储空间，因此扩大硬盘容量迫在眉睫。由于硬盘与软盘的结构不同，因此目前还没有见到能象HD-COPY、800 Ⅱ那样可以增容软盘的硬盘格式化增容软件，不过利用实时的数据压缩/还原技术，却可以给人造成一种硬盘容量增加的“错觉”。这类软件主要有STACKER和MS-DOS 6.XX中所附带的DOUBEL SPACE、DRIVE SPACE等，其中以STACKER 4.1在世界上最负盛名。它的压缩率高、存取速度快、占用内存小、安全可靠性高，可以说是解决硬盘空间不足的最佳工具。不过硬盘压缩增容软件也有许多缺点，比如由于数据结构的变化，某些按照标准硬盘数据结构设计的软件无法运行，系统崩溃会破坏掉压缩硬盘上的所有数据，硬盘中的数据会在顷刻间付之东流。此外，由于压缩硬盘的存在，DOS在每次引导时都要装入相应的驱动程序，会占用大量内存，有可能使一些应用软件无法运行或效率降低。

使用压缩硬盘要本着以下几个原则：一定要留有未经压缩的硬盘分区，因为有些软件在压缩硬盘上无法正常运行，对于这些软件，需要装入未压缩的分区；压缩倍数不要过大，以一倍为宜，否则会严重影响硬盘的读写速度；及时备份压缩盘上的重要数据，防止意外损坏。

硬盘压缩软件主要针对硬盘，虽然也可以用于增容软盘，但效果不如专门的软盘格式化增容软件好。

四、声卡(SOUND CARD)

没有声音的电脑当然不能算作多媒体(下转37页)



问: 我用96增刊配套光盘上的"万能安装软件系统"进行安装界面制作时,在程序运行一半的时候突然停止,电脑自动重新启动,制作失败,这是为什么?

答: 这是因为"万能安装软件系统"所带的PKZIP.EXE程序在用SCAN程序的AV参数时出错所致,解决的办法是用DEBUG把程序的偏移地址为5CF0的7F改为77即可。或是直接拷一个好的PKZIP.EXE文件覆盖掉。

浙江 刑丹华

问: WATCOM C/C++与现在比较流行的C/C++有何不同?另外,我几乎跑遍了本地所有的书店,均未发现有介绍这种语言的书籍,不知何处有售?

宁波 马凯城

答: WATCOM C/C++是由加拿大的WATCOM系统软件公司出品的,它直接支持32位程序的编写,内部提供32位接口程序DOS/4GW(很熟悉吧),由于DOS/4GW是一个共享程序,所以现在不少游戏都有它,这也使得WATCOM C/C++也跟着出了名。国内关于它的书很少,我只见过一个版本,名字叫《WATCOM C/386使用指南》,由四本组成,是西安电子科技大学出版社出版,其内容非常详细,是我无意中在某一个书店买到的。如有兴趣可与他们联系。

北京 暗黑之龙

问: 1.图形文件有哪几种格式?各种格式之间有什么不同?

2.什么是偏移地址?

大连 刘侃功

答: 1.图形文件的格式相当多,常见的有GIF、PCX、TIF等,到目前为止大约有一百多种,各种格式之间最大的不同就是文件头与图形数据的存储方式。文件头中记录了图形数据中的重要参数,象长度、宽度、颜色数,甚至是调色板的数据,当然也有版本标识等其它信息。而图形数据的存储方式一般是指对图形数据的压缩与否,或是用何种压缩方式。如TIF有压缩和不压缩两种格式、GIF用LZW算法压缩等。

2.偏移地址是相对于基地址而言的,如果你见过这样的形式:"C000:0000",冒号左边的是基地址,冒号右边的就是偏移地址,偏移地址从0000到FFFF共64K,而基地址左移四位(二进制)加上偏移地址就是物理地址,系统就是用这种方法管理内存的。如果想具体了解的话请看有关汇编语言的书。

北京 红色13

问: 我在单位用3DS制作动画的时候,时常发现线条错乱的情况,不知是什么原因?(1997年第2期问诊)

浙江 施俊

答: 在三维编辑模块和关键帧制作模块中出现网格体线条错乱的原因主要有两个:

1.网格体过于复杂,这样就导致在编辑时(如移动、旋转等)机器来不及进行大量的运算,出现线条结点的偏差,从而将错误的点连接了起来,出现了大量的错误线条。解决的办法就是尽量减少网格体的复杂度,具体的措施有:在三维放样时打开"最优化"按钮,去除不必要的结点;放样路径如是直线,且是"直筒形"放样时,可将path step设为0;最消极的办法是不要快速连续地做移动、旋转等改变网格体的动作,最好是做一下修改就稍停

一下，这样也可尽量避免这种情况。

2.有可能你使用的是盗版的3DS。3DS在运行的时候会不定期地检查软件狗的存在，如果没有发现软件狗，就会破坏画面，结果就会出现上述原因，解决的方法只能是买正版。　上海　张瑜

问：在WINDOWS 95安装至版本说明时，出现DPMI(DOS保护错误)，然后死机，不知是何原因？(1997年第1期问诊)　北京　兰晓明

答：在安装WINDOWS 95时，当出现DOS保护错误，然后就死机的时候，先不要按键盘、鼠标，静等几秒钟(约20秒)再按鼠标或键盘，如果此时机器仍没有反应，把主机电源关闭再重新启动(千万不要用热启动，即Ctrl+Alt+Del)，然后重新安装WINDOWS 95，这时在版本说明的时候，选择安全恢复模式进行下一步的安装，这样以后就不会出现死机了。或是关闭CMOS中的病毒预警功能，也可以解决此类问题。　江苏　张扬

问：《十三支局》的操作很令人费解，物品条不出来，无法使用物品，但一出来就占了半个屏幕，更无法使用，不知如何解决？(1997年第1期问诊)　湖北　俞中坚

答：其实《十三支局》的操作并不复杂，首先将鼠标移到屏幕上端，点右键，出现物品栏，选中物品后，用鼠标将物品栏移到屏幕下端，此时物品栏自动消失，物品已经在鼠标上，可以使用了。　南京　夜叉王阿凯

问：《阿曼尼斯传说Ⅲ》在哈尔镇得知夏莉妮的消息后，进入矿山但不知怎样才能找到夏莉妮？(1996年第11期问诊)　浙江　叶思航

答：当得知夏莉妮来找过的消息后，主角一行人急忙向矿山奔去，在第一个士兵处伊德再次骗开守卫，进入矿山找到一处塌方的地方，搬开石头，进去找到了夏莉妮。回到镇子上，夏莉妮送给里安一块迪巴哈之泪便走了。　上海　徐亦嘏

问：我在玩《英雄传说》时，在第三章从芭芭拉之家出来后，去那修城向李斯顿伯爵要龙之泪，可伯爵家门口的卫兵总是不让我进入，望给予指点。　北京　翟飞

答：使用菜单的“领导”项，把芙罗拉作为领队，才能骗过守卫！　浙江　HERO

问：《天旋地转》第七关的最后有一架隐形飞船，攻击力狂强，往往一进门就稀里糊涂地被干掉了，不知有何破解之法？(1996年第12期问诊)　浙江　王达定

答：在门口停下，不使门完全关闭，即可随便进出门内外。静候一会，那隐形飞船便会显形，此时再进行攻击，但这要求你的弹药很充足。

还有一种方法是，先进入大厅里试探试探，然后再高速退出，并在门洞口放一颗“红雷”，在门洞口待一会，它便会撞上“红雷”，此时再给它几下，它便玩完了，这需要你有足够的耐心。河北　张镇

问：听说《太空战士Ⅶ》的PC版就要推出了，本人英、中文WINDOWS 95均有，唯独日文版的不知哪里有售？　江苏　吴恩哲

答：《太空战士Ⅶ》的PS版1月31日已经推出了，英文的PS版大概在夏季推出，而PC版预计在今年年底推出，据称是英文版的，所以就不需要日文版的WINDOWS 95了。　北京　庞光炉

求诊

一　《杀人月》中第一天里如何操作电脑？各个选项的结果是什么？　天津　读者

二　在玩《英雄传说Ⅱ——屠龙战记》时，在游戏的第四章「黑暗的支配者」中，所有地下组织成员均被抓走，依修村夷为平地，这时如何营救被捕者？我已寻遍所有城市，亦没有找到一点提示。　浙江　王晖

三　在《神剑传说Ⅱ》中我已经拿到了5个水晶球，该如何去「王的金字塔」？据说只要追踪「温」就可以了，但是在沙漠中，「温」总是攻击我，怎么办？　北京　许晖

四　玩到《神秘岛》(MYST)火箭内的钢琴处，按照书架上记载的弹为何没反应？在旋转要塞对齐电钮后，应该怎样做？壁炉中的铁板应照书上哪页按？　四川　唐勉

第二届大众软件奖系列活动(二)

《大众软件》1997 年有奖征文

结果公布

在广大读者的热情支持下,《大众软件》1997 有奖征文活动取得了圆满成功。本次活动先后共收到投稿 500 余篇,每每看到桌上那一堆堆征文,心里真是乐开了花。虽然最后得奖的只有 16 人,不过我想大家之所以踊跃投稿决不仅仅是为那份奖品,而是出于对《大众软件》的关心和爱护以及对 PC GAMES 的挚爱。

纵观稿件,就文章的内容来看,大多数作者都是结合自己的亲身经历谈了对学与玩的看法,情真意切,言之有理,编辑们在评比时真是有些难于取舍了。从作者的年龄层次上看年青人占多数,但也不乏中小学生和家长们的稿件,这很让我们振奋。电脑游戏自它诞生之日起就毁誉参半,但它对人的吸引力确是不容置疑的。任何事物都有两面性,关键在于你如何看待它!"堵"是不行的,"疏"才是正路!

最后,再一次感谢广大读者对我们举办的活动的支持,也欢迎大家继续来稿就这一问题进一步探讨。

一等奖(1 名)

《电脑也疯狂》 浙江 大侠

二等奖(2 名)

《檐下赐酒结仙缘》 山东 海峰
《PC GAME 及其它》 新疆 姚晓敏

三等奖(3 名)

《我与电脑》 北京 边和
《游戏是进入电脑世界的桥梁》 黑龙江 刘佳
《游戏,人生》 北京 张海鹏

入围奖(10 名)

天津 宝坤、河南 王不天、天津 韩超、上海 牛曼冰
湖南 龚岚、福州 郁彬琦、兰州 徐书矢、吉林 天草
河南 张铮、河南 吴春华

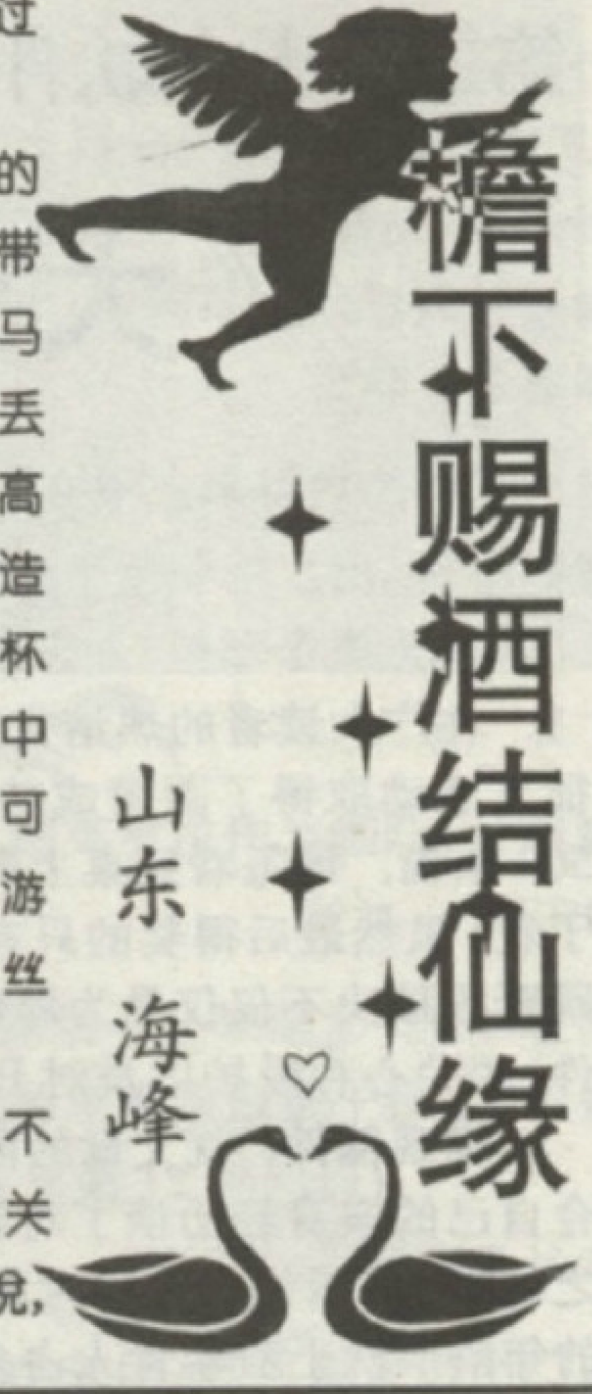
(上接 34 页)电脑,一块优质的声卡配上一对高档的音箱,就能创造出极具震撼力的效果。相对来讲,PC SPEAKER(PC 喇叭)平时的"嘀嘀哒哒"犹如噪声一般。不过只要对 PC 喇叭合理利用,也是可以发出具有一定表现力的音乐和音效。一些多媒体软件,如 VISUAL PLAYER、MOD PLAYER、ICON HEAR IT 等,就可以用 PC SPEAKER 发出具有四声道的立体声音乐,由于技术先进,乍听起来恐怕还会误以为电脑配置声卡了呢。我国自行开发的《金山影霸Ⅰ&Ⅱ》中提供了一个称为"软声霸"的 PC 喇叭功能扩充软件,可以影音同步地播放视频影片,而且进出 WINDOWS 时都会听到只有装备声卡才会听到的音效。当然,即使 PC 喇叭开发技术再高,由于受到硬件电路的限制,模拟声卡无论在音色还是在音量等方面,都与真的声卡相差甚远,不过毕竟将 PC SPEAKER 的性能发挥到了极限。

五、数字协处理器(COPROCESSER)

在 386SX 以下的电脑中是没有数字协处理器的,而 3DS、AUTOCAD 等软件都必须借助协处理器才能运行。为了缓解这一矛盾,出现了许多协处理器仿真软件,如 EM87、EM387、Q387 等。这类仿真软件的效率是很低的,但对于那些对时间要求并不苛刻的 386SX 用户来说,毕竟也还有一定的用处。

六、电影卡(MPEG CARD)

看电影是多媒体的一个重要组成部分,虽然电脑屏幕较小,但玩家往往也自得其乐。从 1994 年开始,电影卡(又称解压卡)逐渐成为多媒体电脑的一员,它可以不受其它硬件的制约,以标准速度(每秒 30 帧)播放具有 32768 色的全屏幕 CD 音质视频影片。但近几年 CPU 速度的不断提升,为软解压提供了良好的契机。解压软件的迅速兴起掩去了解压卡昔日的光辉,使 PENTIUM 级电脑可以无需解压卡照常播放 VCD。国外的解压软件,如 XING MPEG PLAYER、VMPEG、SOFT-MPEG 等以共享软件的形式从 INTERNET 上不断涌人我国,同时国内的开发商也不甘落后,《金山影霸》、《视频播放器》等一批可与国外解压软件相媲美的国产软件异军突起。解压软件的先天不足就是要求极强的硬件配置,包括 CPU、内存、显示卡等,如果电脑性能不佳,那么用软件解压会出现色彩不足、画面断续的现象。即便是速度达到了解压卡的水平,实际中发现解压卡仍然在色彩的鲜艳程度、图像的清晰程度等方面占有很大的优势,而解压软件在价格上(不足百元,甚至无需分文)显然占有更大的优势,而且如果并不追求极佳的视听享受,总的来说解压软件的播放效果还是不错的。♬



那一天，我完全陶醉在一种神奇的感受之中。穿越时间，我见到了幼小时憨态可掬的自己，见到了娇小的香兰，见到了四处寻找着我的婶婶，而我就在她的眼前。现实中的我拼命地按动空格键，而婶婶却不肯跟我多说一句话，看着她有些瘦削、疲惫的身影，一股暖暖的电流缓缓流遍全身。我睁大着眼睛，紧盯着屏幕，只剩下食指在机械的敲打着键盘。还有那幅令我为之心醉的画面，风雪中怀抱婴儿的林月如撑一把油纸伞眺望归路，她是在等待我的归来吗？还是预示着那个婴儿也将有传奇的一生？“仗剑江湖为红颜”，而我曾经的爱情呢，它远远地飘逝在风里，我触摸不到它，就象游戏中的我无法阻止心爱的灵儿离我而去一样。游戏与人生，人生与游戏，哪一个更感人，哪一个更令人流泪不已？我要感谢这个美丽的游戏，是它再一次让我有勇气去回味我美丽的过去。

当《足球96》风行的时候，由于机器的缘故我仍在执着地运行着《足球94》。我带领着中国队一次次地同世界诸旅对抗，万马军中取上将首级如探囊取物，直杀得对手丢盔卸甲、大败而归，世界杯一次次地被我高高举过头顶。我把他们杀得片甲不留，创造着一个个经典的入球，类似加斯科因欧洲杯时挑过对方后卫劲射破网，类似罗纳尔多中场起动盘过数人突入禁区……我们这些可爱的中国球迷，也要感谢这可爱的足球游戏，它能让我们受伤的心灵尽快地得到一丝温暖的抚慰。

我想如果有人与我有类似的经历，他不会不感谢计算机、感谢游戏，他也不会只关注游戏而不去学习计算机。对于学习来说，

电脑也疯狂

浙江 大侠

本文所述确属真实，如有雷同，恭喜恭喜。

呀哈，天又亮了。跌跌撞撞走进卫生间照了下镜子，还好，一张沧桑、憔悴的面孔兴许较能显示出大侠的味道。今天上班是不会迟到了，要不 BOSS 又得“笑咪咪”的说要给我发一个闹钟了。

坐在办公桌前，手中一边做着报表，心中一边盘算《金庸群侠传》里的小侠如何才能干掉东方不败呢？东方不败果然厉害，一招“葵花大法”我方五员大将全部捐躯。一天辛苦的熬下来，眼都发绿了。下班前 BOSS 拿着报表指着我的签名，“你什么时候改名叫东方不败了，记住通知人事部，这名字不错。”

由于这一 BUG，至今公司里的人都管我叫“东方不败”，不败就不败了，《葵花宝典》咱可是不会练的。

经常有人问起二个问题，令我难以说清楚。一是你成天玩电脑，能玩出明堂来吗？我回答，长大当个科学家（笑）。第二个问题一般出自一些前辈：这东西干啥用的？我说这是条松紧带：精神紧张了玩个游戏松一下，没事干了编个程序忙一下，反正这是个不让人得空的东西。

这不过只是说说罢了，相当长一段时间，管它精神松紧，每天一有空便打开电脑 CD\GAME，其它的一概“不甩他”昏天黑地。当时唯一的收获便是能异常熟练地修改 CONFIG.SYS 和 AUTOEXEC.BAT。妈妈曾拿一张报纸让我看，上面有篇什么电脑综合症的文章，这怎么能怪电脑，人脑综合症吧。上边写的很可怕：开机不得超过四小时！四小时？刚够我热身用的。我的大脑失控纪录是玩《大地传说系列之黑暗王座》，连续大战一天二夜，终于干掉女巫。当时爆机后站起身来，感觉整个人还在打转，这种劳命伤财的事（妈妈的话）倒也不是常干，偶尔为之其乐无穷——只是精神很穷。不过怎么看我也不象个偏执狂、孤僻症患者呀，唯一的后遗症就是患上四季冬眠症。

尽管我玩游戏的时间超过睡眠时间，其实我的电脑水平着实不差，只是好游戏太多了，忙不过来没空吹吹而已。在公司我负责管理十来台电脑的健康和一些小程序（多数是数据库）的编写，同事有什么问题都来问我（这些问题当然也包括我编写的东西中的一些 BUG，只

重要的是寻找一个正确的切入点，而对于我来说学习计算机的切入点正是游戏。

通过玩游戏我学会了DOS的基本命令，学会了WINDOWS的具体操作；为了玩那些看似不能玩的游戏，学会了内存的最优化配置；为了偷享快乐又免遭训斥，学会了如何调出老板屏幕（此当属劣迹）；在一次次搞得计算机罢工之后，学会了处理机器一些简单的故障，学会了用五花八门的工具软件武装机器……当我看着和我同时开始学习计算机的朋友们渐渐地落在了我的后面，我心里悄悄感谢着游戏。

我喜欢听《命令与征服》中特种兵闲下来时一边抽烟一边唠叨的那句话“COME ON”，可后来听北京一个来实习的小姑娘说那不是“COME ON”而是“COMMAND”，我发现我该学习英语了，于是抱起了英文字典。玩《三国志英杰传》我重捧起《三国演义》，玩《太阁立志传》我学了些日本历史，玩《大航海时代Ⅱ》又复习了一下有些淡忘的世界地理……“留心处处皆学问”，我想玩游戏纯粹傻玩的为了游戏而游戏的人并不多，怎样处理游戏与工作（学习）的关系，没有必要絮絮叨叨。我们是一个善于运用辩证法的国度，我们有着善于运用辩证法的人民，能玩游戏的人便有足够的能力摆正二者之间的关系，重要的是要学会控制自己，学会正确地把握自己，玩物丧志者有之，不是他们不懂道理，只是他们把握不住自己。游戏对于电脑初学者来说，无疑是一个较佳的切入点，身边的“游友”们就大都俨然是一方微机高手，逼使我这末学后进加倍努力地投入到乐趣无穷的PC GAME之中，投入到博大精深的计算机世界里去。

细细算来真正接触电脑不过仅仅一年半的时间，现在回想起来。我真应该铭记着那个日子，作为我的一个小小的纪念日，就象仗剑江湖的李逍遥在仙灵岛上的那段仙缘一样，我结识了电脑，并且成了我生活中不可或缺的一部分。于是在此借用描述李逍遥的一句诗来作为本文的题目，讲述我对电脑、对游戏的感激，但愿人人心存这份感激，让我们一起好好地玩游戏！♬

是他们还不知道）。我认为自己在公司不是栋梁至少也是一块预制板，有些小错不算什么，不过直到今年有件事却让我翻了白眼。

时间：公元1997年1月15日，地点：BOSS办公室。老板指着一份杂七杂八类似于出勤表的东西（也是我的力作），“我没看错吧，上月你迟到六次，工作失误七次，违纪二次（我与一同事在公司的网上试玩DOOM，感觉不错，被捕二次）。计算结果，您老兄本月奖金是负180元整。唯一值得赞扬的是，您还没有旷工。”我经历过这种情况，知道这时候最好的办法是低头认罪。老板接着说：“你是知道的，公司目前的状况，上边还考虑一部分人员下岗……”我心中怦的一跳，玩完，往后可以整日玩GAME、做我的大侠了。老板停顿了一下（不怒自威，佩服万分），我想他该说让我准备后事了。

写这篇文章的前几天，我盯着D盘GAME目录下的一串游戏左思右想，您是否认为我会删除它们呢？是的，终于输入DELTREE，回车执行，接下又拿出一张光碟，装入一新游戏《生化悍将Ⅱ》。原先的节目早玩爆机了，该换血了。情况出乎你的意料吧，事实上也出乎我的意料。

再说老板那天的训话，最后他说：“晚上到我家吃饭吧。”他笑道：“不必送礼。”这算是最后的晚餐？为什么不去，不吃白不吃，送礼？别想了，本人本月奖金还负180，我答应赴鸿门宴。

想不到老板家中也有一台PC，原装IBM，比我的“土炮”自然是英俊多了。而更让我跌出眼珠的是他的硬盘里的游戏比我的还多，当时我的心情就象看见李逍遥向我哭诉赵灵儿要和他离婚一样，怎么看老板也不象一个GAME玩家呀。他微笑：“发什么呆，我为什么就不能玩游戏呢？只不过我只是‘业余选手’，而你却是没薪金的‘职业队员’。”他盯了我一下：“我知道你不久前在玩《金庸群侠传》，而且据我估计你最后成为一个黑道人物。”我眨巴下眼：“何以见得？”“据你上班时的表现看，风风火火、迫不及待，效率很高，质量却很低，所以你玩游戏也一样——猛攻一气。袁承志等人让你积德才送你那几本书，你肯定不耐烦，出手硬抢，以至于后来的华山论剑受黑白道轮番攻击，苦不堪言，是不是？”我笑道：“是，是，不幸言中。”其实也并不全是，他忘了我的绝招，华山论剑时我“悲愤”之下，便使出了杀手锏——全部改掉，根本就是无敌于天下，郭靖郭大侠也只在我手下走了二个回合。不过这时还是得拍拍马屁（喳，奴才知罪）。不过老板对我也真算摸了个半透，棋高一着，不然我也当老板了。“所以，你是大盗，我是大侠，游戏如此，人生亦如此。”他正儿八经的说，这也算总结性发言。凭什么我就成贼了，不过有一点我还是明白的，“要保住饭碗，就得少玩游戏”，鱼与熊掌，当然选熊掌了。

临走时，他送了我《生化悍将Ⅱ》光碟二张，眼光闪烁不定、狡诈无比。我想他把《菜根谭》都背熟了。

明日是1月25日，上午8点上班，我想这次是不会迟到了，阿门！♬

大众软件服务快车

市场星云

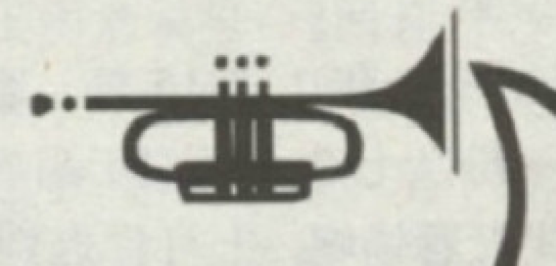
（本期广告索引）

可在读者服务部邮购的刊物

品名	零售价	挂号费	快件	特快专递
配套磁盘	10.00	2.5	6.00	25.00
增刊	22.00	2.5	22.00	35.00
配套光盘	45.00	4.5	13.00	25.00
1996年合订本(下)	25.00	3.00	28.00	45.00

《大众软件》95合订本(平装、精装本)、96年合订本(上)及97年4月以前所有月刊均已售完,请勿再汇款邮购!!

紧急通知



接邮电发行部门通知，自本月起，本刊将改变发行方式。若读者无法从书摊购买到本刊，请直接去邮局报刊零售部门购买，或从本社读者服务部购买、邮购。



丁春秋门下弟子阿紫自小为丁春秋抚养，全身上下充满了一股邪气，且小小脑袋里竟也想着一统江湖。而在全真教被灭之后，阿紫也将收得之“七星剑谱”据为己有，以便日后修习。但是现今阿紫最想得到的，却是她师父修炼“化功大法”所用的镇派之宝“神木王鼎”……

一、星宿派

丁春秋不在星宿派，阿紫欲借机盗取神鼎，但也非易事。来到兵器房与门中弟子对话，得知古道师兄最近神态诡异，不禁心生疑窦。在牢中吊有一人，从他口中得知一些秘密（却非完全正确）——神鼎在星宿老仙的炼丹房地下室，而炼丹房钥匙在古道师兄那里。穿过大殿来到炼丹房门前，见到古道师兄正守在门口，先软后硬夺得钥匙，进入房中。屋里摆满了一排排的柜子，而通往地下室的密道机关就藏在其中。阿紫在第三排最右边的柜子（和牢中之人所言相反），及最上面倒数第二排的左边第四个柜子中找到了两个机关，打开后又在第二排右边第三个柜子找到了地下室的入口。进入地室，不料撞见同样觊觎神鼎的大雄师兄，交谈后得知要想得到神鼎，必须先找到丁春秋的宠物星宿七彩蝎。与大雄达成临时协议后，阿紫离开炼丹房去找七彩蝎。

来到柴房外，从搬柴的师弟那里得知七彩蝎就在柴房中。进入柴房，阿紫在左上角找到了七彩蝎。返回地下室，大雄贼意已露，欲独吞神木王鼎。阿紫挥起老拳摆平了这位师兄，命其把守入口。而后把七彩蝎放入大火鼎中，无奈阿紫内力不足，不能把火扇灭，于是打算去炼丹房中找一世春秋丸以增加功力。不料刚出地室便遇上了师姐阿青。星宿弟子各怀鬼胎，向来不和，阿紫自然也不服这位姐姐，三招两式打跑了阿青，意外地得到了一颗一世春秋丸。服下春秋丸后，回到地室，终于将火扇灭，神木王鼎显出原形。阿紫忍不住心花怒放，一阵得意的狂笑从星宿派中传出……



△同门动戈夺宝鼎

前世论经

诸多大乘佛经叙述佛向诸菩萨、比丘等说法时，常有天龙八部参与听法。八部者，一天，二龙，三夜叉，四乾达婆，五阿修罗，六迦楼罗，七紧那罗，八摩呼罗伽。这八种神道精怪，个性奇特，神通广大，但难逃喜、怒、哀、乐。神界如此，世间武林更是百态齐出。虚竹、阿紫则是正、邪，善、恶之代表，水火本不容，但红尘浊流硬是把他们卷入江湖恩怨。有佛则有魔，无魔亦无佛，是非本在一念之间。成败并非结局，愿只身笑看江湖，换走寂寞，遍尝欢喜悲苦，纵使壮志未酬。由此种种，意想不到的欺诈，混天黑地的厮杀，一切尽在《天龙八部》中。

辗转红尘

输赢成败，又争由人算，且自逍遥没谁管。奈天昏地暗，斗转星移，风骤紧，缥渺峰头云乱。红颜弹指老，刹那芳华。梦里真真语真幻，同一笑，回头已百年身。糊涂醉，情长计短，解不了，名缰系嗔贪。却试问，几时把痴心断！

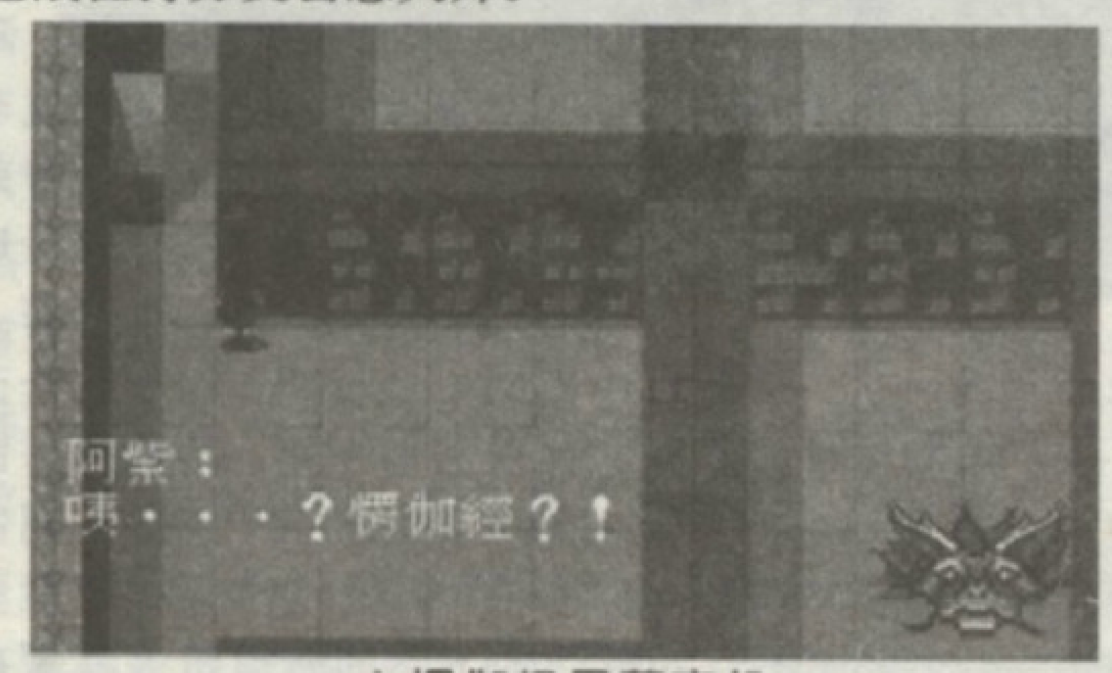
相传武林中武功最高为天山派，而天山派又以北冥神功及玉玲珑最为高深莫测，据说练成后可长生不老。天山派掌门人逍遥子深知师妹巫行云与李秋水心术不正，因此带着李秋水的孪生妹妹李沧海远避缥渺峰，但却为叛徒——星宿老怪丁春秋以七虫七死药所毒害，性命危殆。

逍遥子在缥渺峰上摆下“玲珑棋局”，望其爱徒苏星河能破此局，并传其百年神功，以克制巫行云、李秋水及叛徒丁春秋，只可惜苏星河不能破除心中魔障而功败垂成。于是逍遥子命苏星河对江湖假传其死讯，并于半年后再度摆下棋局，等候有缘人士破此棋局以传其百年神功。而星宿老怪丁春秋为实现称霸武林的野心，开始大肆杀伐，第一个对象即为全真教。

就在阿紫邪恶的笑声中，一场江湖风暴正在急速酝酿中。丁春秋下一个目标已经确定，而少林寺上上下下也是惊慌一片，原本平静的武林又将坠入一场腥风血雨之中!

二、少林寺

阿紫费尽心机地找到了"神木王鼎"，从此就可以开始修习丁春秋威震江湖的化功大法了。同时，星宿老怪外出归来后，立刻决定挥师杀奔少林寺。而事实上丁春秋并不在乎能否灭了少林，最重要的还是垂涎少林寺内一本江湖上人人求之不得的武林奇书——《少林易筋经》。丁春秋派阿紫和大雄进人寺内搜查，自己则在寺外迎战住持方丈玄悲大师。



△楞伽经里藏玄机

丁春秋虽重创玄悲，但还是暂时退下阵来，此时杀人少林正是时机（打败寺中每一位和尚均可选择其生死。杀之，气性减少十点；不杀则气性增加十点。阿弥陀佛！放下屠刀，立地成佛。各位玩友好自为之！）。阿紫一路闯入文僧房，打败房中和尚得到少林寺全图。在大雄宝殿中坐有空性、空慧、空智、空言、空明五位高僧，他们分别赠阿紫五字箴言：林荫宝殿旁，双阁似林鸟，妙径显佛光，金刚传天下，楞伽见思量——这必定与得易筋经有关。从地图上阿紫发现寺后有三座殿堂，却被林荫所挡。走进达摩院接住圆心大师五招后证明与经书有缘，林荫右角的秘道随即显现，这也许就是空性所讲的"林荫宝殿旁"。来到寺后，左右均为藏经阁，中间是坐禅院。左边阁门紧闭，于是阿紫先走进右边的藏经阁。在左上方正面左第一个书架处找到一本《楞伽经》，触动此书也就打开了机关，应了空明所说的"楞伽见思量"。此时左边藏经阁的门已打开，进人左藏经阁，在右上方面向右的书架上有一本《金刚经》，它是打开右藏经室的机关，"金刚传天下"这句话也得到了应验。回到右藏经阁，中间出现了一条暗道，此处地室便是著名的少林木人巷。几番激战后，阿紫在一条面向右的死路上发现了一个机关，触动机关后，左藏经阁的地室暗道也打开了。这样来来回回地在左右藏经阁间走动，不正如空慧所说的，象林间小鸟一样在两阁间飞来飞去吗？左藏经阁地室是少林铜人阵，阵的右下方便是住持方丈的闭关房，但没有钥匙进不去，阿紫只能回大雄宝殿再找那五个空字辈的高僧。五位高僧又赠阿紫三句谒语：舍寒心不寒，利诱心不诱，子明心就明。空慧还告诉她所需之物在大殿内。阿紫立刻心领神会，果然在殿内大佛香炉的右方找到了舍利子。回到闭关房前，果真是"妙径显佛光"——舍利子就是打开闭关房的钥匙。来到房中，但见经书散落一地，那位"图书管理员"——方丈座前九等弟子虚竹小和尚神色惶然。搜寻之下得到《易筋经》，没想到却是完全看不懂的梵文，好在虚竹小和尚认识梵文。但虚竹不愿寺中武学宝典落人邪魔歪道之手，坚持不翻译给阿紫。为逼他译出《易筋经》，阿紫决定将他带在身边。而此时的少林寺已陷入一片火海，方丈玄悲大师亦遭到了星宿老怪的毒手。阿紫带着虚竹离开少林寺，来到不远处的向阳镇，继续逼虚竹解译《易筋经》。

三、向阳镇

来到向阳镇，见镇上人都笼罩在恐怖气氛中。把虚竹安顿好后，阿紫出外打探。从乐阳客栈小二口中得知，神剑山盗匪群集，行动诡秘。神剑门徒横行霸道，搅得向阳镇上鸡犬不宁。阿紫拜访了镇长和镇尾陈老太婆，答应为其觅药并为民除害。

出向阳镇后来到神剑山，扫清路上匪贼到达神剑门前。神剑门弟子武功不济，不过神剑掌门却身手不凡，打赢他还着实费了阿紫一些功夫。而后穿过大殿，过万剑桥取得千年灵芝，带回镇治愈陈老太的病。虚竹因此认定阿紫心存善念，便将《易筋经》译出，阿紫终于学到《易筋经》起手式。

再说星宿老怪丁春秋，当他得知神木王鼎被窃后，大为震怒，亲率众门徒搜寻阿紫踪迹，恰巧在向阳镇口撞见阿紫。逼问之下，阿紫情急生变，谎称神木王鼎已被天山童姥巫行云抢走。丁春秋碍于天山童姥武功深不可测，不敢与之正面冲突。于是打算施反间之计，利用其师叔李秋水与巫行云之间的不合，拉拢李秋水，从中挑拨使她二人相互残杀，一石二鸟——既可收回神鼎，又可除掉当世两大高手以成就自己称霸武林的野心。为了给阿紫一个将功赎罪的机会，丁春秋派她去找全真教的天涯海角通天仪，献给李秋水做礼物。于是阿紫连忙起身前往全真教旧址带罪立功。另一方面，虚竹小和尚则利用这个机会逃离了阿紫的掌握，带着少林方丈的信物，前往缥缈峰寻找活死人去了。



△仗剑怒闯神剑门

四、全真教

阿紫来到全真教"废址"，这里已是尸横遍野，疮痍满目。进入右侧偏殿，见一小道士言辞闪烁，神色慌张，

盘问之下得知昔日全真教主在祭天的时候常叫“飞龙在天，猛虎在地”，而后一声巨响，并且通常拜祭的仪式总在副殿举行。依此推测，通天仪很可能就藏在副殿中。仔细搜索后果然在右副殿飞龙像前和左副殿猛虎像前找到了机关，打开后进入右副殿中蓝采和像旁的秘道，才知全真教并未全军覆没。在地道的右上方有一秘室，通天仪便藏在其中，不过全真教的玄机子守护在旁。全真教为防李秋水到来特设此机关，但不曾想杀来的竟是个黄毛丫头。

阿紫历尽千辛万苦，终于从全真教夺得天涯海角通天仪，而后奉师命前往麒麟山“天涯海阁”给李秋水送礼，而丁春秋也动身前往中原其它门派立威。

李秋水和巫行云同是天山逍遥派的师姊妹，由于巫行云武功较高，便成了天山灵鹫宫的主人，并自号为天山童姥。李秋水气不过，便在麒麟山上建“天涯海阁”以分庭相抗。

五、天涯海阁

阿紫来到天涯海阁，却被宫女拦住，勒要天涯令符。言语不合打将进去，从一层打到三层，遇到纪灵。阿紫看她武功不弱，不便硬取，于是计上心来——假败于纪灵，既不伤和气，又能得她帮助见到李秋水。

见到李秋水后将通天仪献上。原来李秋水想通过掌握天相来对付巫行云。在阿紫的花言巧语下，李秋水将逍遥派入门功夫白虹掌传授于她。

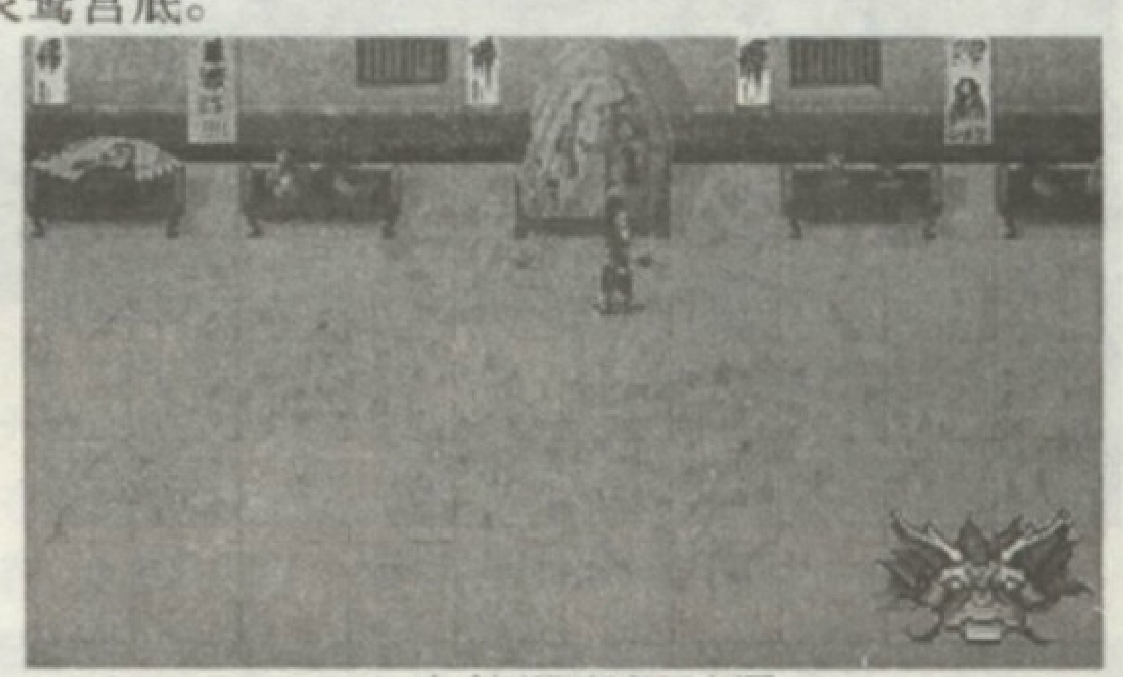
出了天涯海阁来到望月峰，此处毒虫较多，利于练化功大法。阿紫来到大树下，正徘徊间，忽一灰人从天而降，红光一闪阿紫昏倒于地。醒来已身在五毒教中，毒物使者让阿紫去闯五毒教，只有闯过众教徒见到教主，才能知道被抓来的缘由。阿紫打败众教徒后，见到并不年老貌丑的五毒教主。原来她是丁春秋当年的追求对象，俩人比下毒功夫，丁春秋技高于她。而后丁春秋投靠逍遥派，为此她苦心创立五毒教。后来教中多名教徒被丁春秋毒害，为报仇特把阿紫抓来。但她并不想杀阿紫，只想探知丁春秋取胜的秘密。阿紫道出神鼎之事后不但没遭毒手，反成了五毒教门徒，得到五毒秘典。



△江湖仇杀几时了

一个月后，五毒教举行一年一度的出外祭蛇神会，阿紫暗忖借机开溜。趁教中无人之际，阿紫仔细搜索各处，终于在五大毒物像中的毒蟾蜍像前找到了密道出口，得以安全离开五毒教。

再说李秋水得到天涯海角通天仪后，算出“天狗食日”（日蚀）的日子，准备大举进攻天山童姥巫行云的大本营——灵鹫宫，与巫行云展开一场惊天动地的大对决。由于巫行云修炼之“童姥心经”分“阳童姥”和“阴童姥”，巫行云修习的是“阳关童姥”，阳为天，所以巫行云的神功力量来自太阳，如果没有太阳就会元气大伤。因此李秋水特选“天狗食日”当天向巫行云挑战。结果巫行云中计，在“天狗食日”的短短一刻，被李秋水打伤跌落灵鹫宫底。



△身处江湖何时悟

生死宿缘

江湖滚滚浊尘，奔腾如虎风烟举。老魔小丑，岂堪一击，胜之不武。王霸雄图，血海深仇，尽归尘土。念枉求美眷，良缘安在？ 险峰底，夕阳下，酒罢问君三语：为谁开，茶花满路。青衫落魄，怎生消得，杨枝玉露。敝屣荣华，浮云生死，此身何惧。锄扱恶之人，填膺之事，奋英雄怒！

话说虚竹逃离阿紫魔掌后，欲去缥渺峰找活死人完成玄悲大师的遗命。不料路遇毒物，身中剧毒，迫不得已之下修炼《易筋经》驱毒。不想体内真气爆发，难以自控，奔入一地洞内。此时浑身燥热无比，只能赤身贴在冰岩上。冰岩逐渐融化，冰内竟有一人，正是返老还童后的天山童姥。幸好此时巫行云尚在“年幼”，功力大减，只能将虚竹踢入水池中，虚竹才又一次得以死里逃生。

一、灵鹫宫

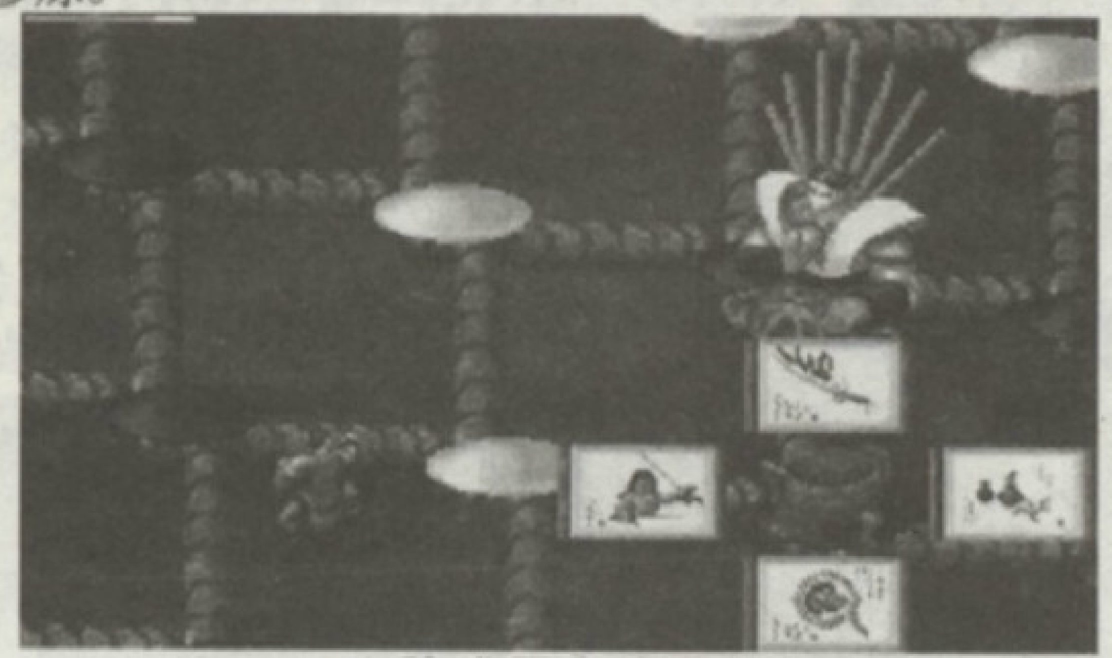
虚竹醒来后发现身在池中，出了水池从左下方走出地洞，原来这里就是灵鹫宫。也许是练了易筋经的缘故，功力增加了不少。与七十二洞主交手，最终打败灵霄洞主，见到了占据灵鹫宫的李秋水。李秋水暗怀鬼胎，答应送虚竹去缥渺峰见活死人，但要求虚竹答应回来后再来见她。

二、缥渺峰

缥渺峰上古木参天，渺无人烟。虚竹正行走间，前面出现一鹤发童颜之人。虚竹掏出半块逍遥玉，打听活死人下落。可那老儿定要虚竹先入玲珑棋局，有什么事等破了棋局再说。虚竹闯入棋局，大战天龙八将，按以下路线找出黑白子共活之棋眼：自入口第一白子起，右七步、上八步、右二步、上八步、左六步、下三步、左三步、下五步（是练功升级的好地方），找到天龙袍所在之地即破解

了玲珑棋局。

虚竹破了玲珑棋局，见到活死人逍遥子。逍遥子将百年功力尽传于他，并交给他玉佩和一幅画，让他到天涯海阁去找画中人。就在此时丁春秋赶到，逍遥子用气功将虚竹送下缥渺峰，自己却遭了丁春秋的毒手。丁春秋害死逍遥子后得到了北冥神功心法，此后僻居剑湖潜心修炼。



△玲珑局中战天龙

虚竹跌落缥渺峰下，恰巧撞见跟随丁春秋一同前来的阿紫。虚竹将玲珑棋局里的事悉数告知，阿紫闻言狂喜，欲寻北冥神功，不料被大雄等人撞见，两人落荒而逃。无处藏身之际，二人商量去投奔李秋水，却被童姥巫行云听到，阿紫随机应变转投巫行云。巫行云为了报仇，传二人瞬间转移大法，命二人前去刺杀李秋水。

三、天涯海阁

虚竹孤身去见李秋水，说出逍遥子遗命——找到李秋水的妹妹李沧海，但详情只能亲口对李沧海说。李秋水见虚竹不肯吐露真情便设下一计……

在天涯海阁，李秋水诳称自己就是画中人李沧海，虚竹虽半信半疑，但还是说出详情：逍遥子知道丁春秋为祸武林，自己又阳寿已尽，便把百年功力传给虚竹，又要虚竹找到持有另半块逍遥玉的李沧海，让李沧海传授虚竹北冥神功心法，以便日后消灭丁春秋。另外还让李沧海提防她的姐姐李秋水。听到此处“李沧海”大为恼怒，虚竹此时才认清眼前的李沧海是个假货，但话已被李秋水套出，后悔莫及。李秋水见计策败露，意欲强夺虚竹体内真气。虚竹使用瞬间转移大法，逃出了李秋水的掌心，来到紫云城。

四、棋盘山

从紫云城门前一人口中得知，此处前通棋盘山，后人剑湖，是很好的修整之地。虚竹在紫云城中买了些应手的武器和急需的药材、物品，中途听说城中有不少居民在棋盘山上丢了东西，但又不敢回山上寻找。在城中左上方的福德庙中遇见了阿紫和巫行云，三人决定同去棋盘山打探虚实。

棋盘山名符其实，地形就象一盘中国象棋。在棋盘的红方不会遇见敌人，而在黑方每走一步便会受到“车”、“马”、“士”、“象”等的攻击，可想而知“将”所在的地方便是棋局关键。来到山顶又遇阴魂不散的李秋水，三人合力打败李秋水得到龙王冠。李秋水死前为报师兄恩情，献出了玉玲珑，虚竹仗百年神功护体取得玉玲珑，同时对李秋水此举颇感惊讶。而巫行云此时方明白眼前不是李秋水而是小师妹李沧海。沧海本不会武功，且为人和善，而方才神态举指并非以往的李沧海。巫行云感觉事有蹊跷，怀疑李沧海是受人控制，才会性情大变，所以提议众人到剑湖调查清楚。

五、剑湖

众人在紫云城内准备妥当后（这是最后一关，银两此时不用岂不可惜），赶到剑湖。四处搜索，在剑湖入口的右边发现秘道，通过秘道进入湖中，行走间与丁春秋狭路相逢，一场血战在所难免……

后世说法

阿紫最终成为大魔头（也可使她向善），但并不意味着邪已胜正。还是那句话：有魔则有佛。此时虚竹已当上少林方丈，在大雄宝殿内喝酒吃肉也是难料，此都属题外话。

欢乐盒之《天龙八部》虽未完全按原著改编，但也吸收了电影《天龙八部》的精华，较之前期作品《绝代双骄》有明显改进。情节发展合理有序，跌宕起伏。电影片段在本作中起到了承上启下的作用。“少林寺”与“玲珑棋局”两关在游戏中亦有点睛之效。然其缺点也不容忽视——



△棋盘山中伏杀机

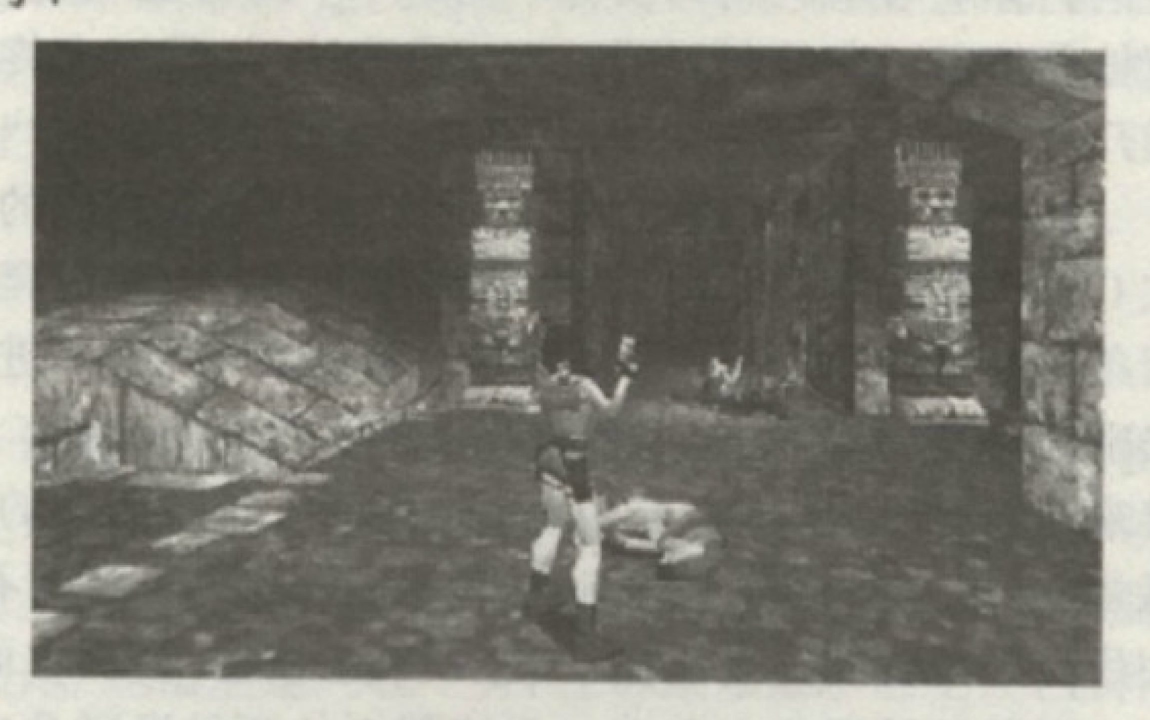
整部作品虎头蛇尾，难易分配不均。前两关甚是难打，而后难度大减。另外在人物走位上要求准确度过高，使玩者操作起来颇感不便（最气人的就是明明大门口就在眼前，却几次三番因对不准门而走不进去）。愿欢乐盒此系列第三作《鹿鼎记》能再接再励，水准更上一层楼。♬

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★		总评：
音响	★★★		
操作	★★★		69
剧情	★★★★		
娱乐	★★★		晶合实验室



美国，新墨西哥州洛斯阿拉莫斯沙漠，随着远处一枚氢弹的爆炸，冲击波将一块神秘的圆盘刮出地面。于是，又一个潘朵拉盒子被打开了！

你，Lara，女探险家，印帝安那琼斯的同行，受人之托去寻找传说中的古代文物 Scion，从唯一的线索得知它已经碎成三块，分别存放在几个古代文明的遗迹中。既然如此，就让我们从美洲的印加文明开始吧！但你不会想到，一个可能毁灭人类现代文明的阴谋（就象它毁掉了曾经辉煌一时的大西洲文明一样）已经伴随着你展开了！



第一关：Caves

（物品：7；秘密地点：3；敌人：14）

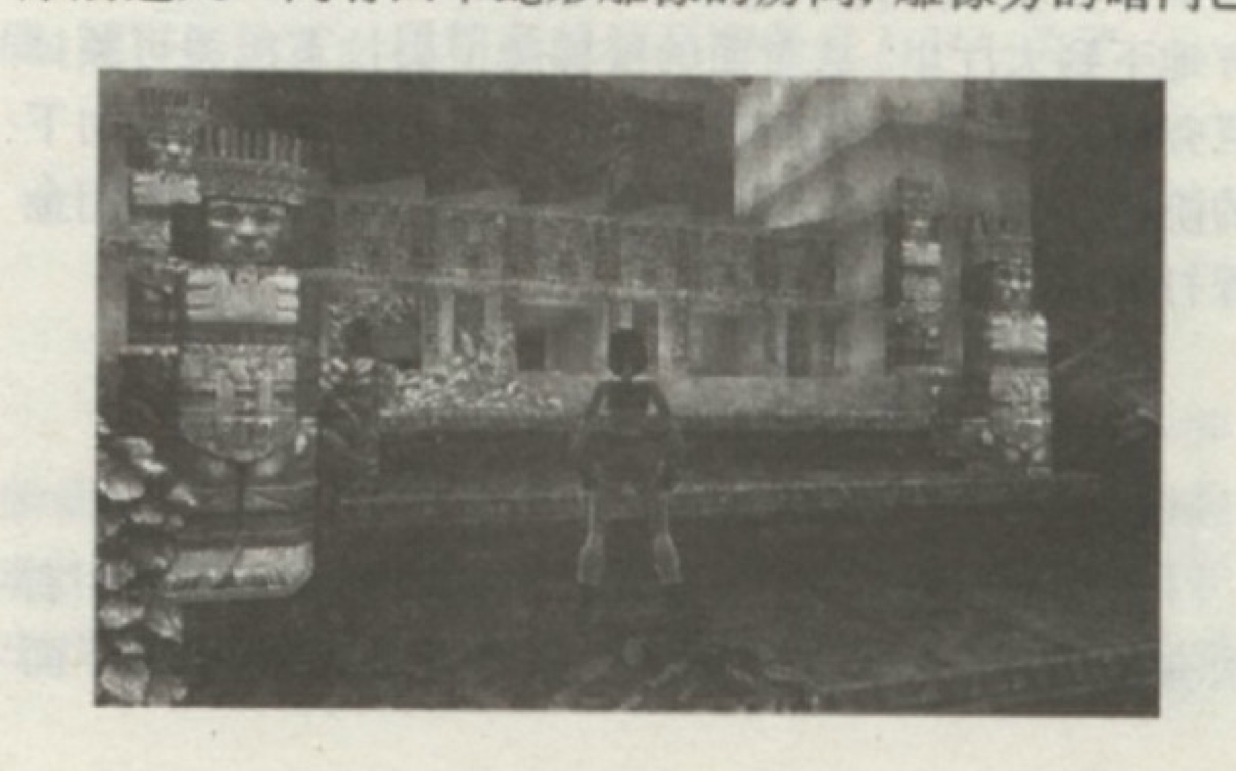
顺着地上的脚印一直向前，注意躲开墙上的毒镖。走到前方一个四四方方的洞中，站到左前方的小洞前，先来个漂亮的后空翻跳上身后的斜坡，再接一个前跳就可以扒住洞口的岩壁，进去后得到一个药包（秘密地点 1）。出洞往回走，爬上右边的通道，打死两只蝙蝠后左拐向前跑，跳起扒住岩石边缘，上去后干掉几只蝙蝠，得到另一个药包（秘密地点 2）。然后回到大路上，进入长满杂草的山洞，跳进通道走到尽头，拉开关打开石门。

进去后不要理会那个竹栅栏门，从角落里的洞口爬上去，进入一个有两座桥的大房间。干掉底下的两只狼后，穿过大房间进入另一个天地。这里中央有一道沟，如果你有兴致的话，可以拽出双枪慢慢消遣沟里的那只棕熊，打死几只蝙蝠后通过暗门回到有桥的房间。虽说这样会费一些功夫，但可以得到一个药包，也算扯平了吧。不过最终你还得跳过那道沟，走下台阶进入前面的房间，立该拔枪干掉猛扑上来的恶狼。前面有一扇紧闭的石门，开门的机关在哪里呢？你应该会注意到大门右边的一个石台上有个扳手开关，拉动它就可打开大门，但有时间限制，所以你必须在开动机关后，迅速地爬上中间的台子，冲出大门才行。否则时间一到，你的头只能撞在冰冷的石门上了（不要哭！再来一次吧）。不过先别急，还有个秘密等着你呢——在大门左侧的草丛中隐藏着一个小门，门前有一段突出的岩石正好可以爬上去（秘密地点 3），哇！这回可发了，里面有个大药箱呢！拿到这个东东后，你就可以放心地过关了。

第二关：City of Vilcabama

（物品：11；秘密地点：3；敌人：29）

跑进本关第一个房间后，迅速干掉冲上来的四只狼，从任何一个出口出去，途中要经常往上看，解决掉路上遇到的狼和蝙蝠，最后来到一间中间有一个大水池的房间。房间的一侧有一排马棚，你一靠近就会有一只大熊扑过来。干掉它后，你可以在马棚顶上找到一个药包。来到大水池旁，跳进水中一直往前游，在前面丁字路口向右拐，游到头后找到左上方柱子后面的开关，扳动它可打开一道暗门。现在赶快检查你的氧气余量，如果还有差不多一半，便可游到另一边，扳动墙上一木开关。会有一个暗门在你头顶上打开，赶快上去透透气（秘密地点 1），爬上岸得到一个药包和一些弹药。接着顺原路游回去，这次你可以在丁字路口向左拐，游到尽头，上岸后进入一间有四个蛇形雕像的房间，雕像旁的暗门已



经被你打开了，在里面(秘密地点2)可以找到一个药包和一些电磁枪子弹。在这个房间里找到一个类似斑马条纹的开关，打开它后，沿着台阶上到窗口，你会发现对面房间的墙上有一个骷髅制成的壁龛，里面有个药包。为了得到它，你必须完成一次冲刺跳跃。因为那个房间中的台阶一点也不结实，一踩上去就碎了，所以你只有一次跳跃机会，如果没成功，你会落到下面一间象牢房一般的四四方方的屋里。不过不必着急，也不用伤心，只要稍加留意，你会发现有一面墙上嵌着一块与众不同的石块。赶快把它拉出来，踩上去后轻松往上一跳，就能拿到壁龛中的药包了。然后再把这块石头朝里推进去，推到尽头便可进入石块后面的房间。干掉蝙蝠后，拿到一把银钥匙和一个金像。再爬到上一层，干掉几只蝙蝠，顺路捡起个小药包后从窗口跳下，又回到了原来的大房间。

用钥匙打开锁着的门，穿过毒镖阵来到一个大洞



中。前方是一座神殿，而你此时正处在神殿门前的广场上。杀死扑过来的5只灰狼后，进入左边那道门。经过一连串跳跃，来到顶层平台，在一面墙上找到一个开关，扳动它打开神殿右侧的门。从窗口中小心地爬下来，途中又找到一些药包和霰弹枪子弹。回到神殿前，进入右侧的门，再表现一番敏捷的身法，上到顶层后，扳动开关打开神殿中间的大门。跑进这道门，从晃来晃去几把大斧子间穿过，扳动栅栏门旁的开关——门开了，却不是栅栏门，而是你脚下的门。不必奇怪，扑通一声掉进水里的正是你。好在你水性颇佳，顺势潜水游进里面的房间，向前游进右边墙上的叉路中，上岸后拾级而上，在顶层扳动开关打开通向出口的栅栏。接着掏出枪来站在窗口，和下面那只饿熊打个招呼，叫它“睡”下后，便可大大方方地下到大厅里。从对面的楼梯爬上去拉下机关可关掉巨斧机关(好象已经没用了)。在右后方的墙角有个向下的阶梯，跳下去可找到冲锋枪子弹。而后回到大厅，用金像打开出口处的大门过关。

第三关：Lost Valley

(物品：16；秘密地点：5；敌人：12)

沿着通道向前走，一条澎湃的河流出现在眼前。右边有条路，走过去，站在路边一块岩石上，远远望见下面谷地里有两只灰狼正蹲在水边发呆，于是掏出双枪来个远射。放倒两只狼后进入谷地，爬上瀑布对面的山洞，干掉里面的狼。从一个有扇形痕迹的地方向上爬，再向上爬，捡起一个药包。接着向前走，发现了那个传说中迷失的山谷。下到谷中，没走几步便听到一种“嗵嗵”的脚步



声。赶快来个滚翻往回跑，爬上刚跳下来的崖壁，回身一看原来是一只红色的迅猛龙，正气急败坏地在你脚下徘徊，摆开双枪解决它！而后再人山谷，如法炮制干掉另一只迅猛龙。走进山谷深处，你注意到地上有巨大的脚印和山谷中被扯断的绳桥，究竟有什么可怕东东藏在里面？突然，大地颤抖起来，一头小山般的霸王龙从黑暗中冲出来。你发现右边一条瀑布旁有个小洞，连忙跑了进去。霸王龙迈着沉重的步伐追来，无奈它过于庞大，无法进洞。你顺着山洞跑到山谷一侧的一个高台上，准备好双枪恭候霸王龙的“光临”。经过几次连射，霸王龙终于横尸荒谷，你可以继续深入探索这失落的山谷了。

在一处有两条瀑布的地方，爬进右侧瀑布右边的洞穴(秘密地点1)，可得到一些霰弹枪子弹。出来后爬上两条瀑布之间的岩石，攀住岩缝平移到瀑布中央，进入秘密地点2，又得到一些霰弹枪子弹和冲锋枪弹匣。接着来到断桥下面，进入草丛后面的洞中，干掉里面的迅猛龙，一直走到一条小瀑布前，爬上它右边的几层岩石，在最高处可找到一个齿轮。下来后跳进水中，游出水面，向山谷深处神殿的方向走，干掉那里的两只迅猛龙后，在神殿里面的水池底部一个小洞中找到第二个齿轮。从神殿大门出来后(面对神殿)，在右边的山岩旁找到一块能爬上去的岩石，施展你高超的跳跃攀岩技术，连续攀上四块岩石，最后跳到神殿顶上(秘密地点3)，得到药



包及多种弹药。欣赏过壮丽景色后从右前方滑到地面上，爬进神殿左边岩石上的洞穴中，一直来到断桥后边(存好盘啊！)，做个深呼吸，然后——冲刺！跳！扒住对



面的断桥！走进前面的洞穴，找到第三个齿轮。

下到地面，回到开始时的河流边。现在向左走，经过一连串有惊无险的跳跃攀岩，最后通过一座木桥来到一排齿轮机关前。将先前找到的三个齿轮取出来装好，再扳动开关，关闭了水闸。这时，不要从桥上回去，扒住桥边缘的岩壁向左挪动身体，跳到一块岩石上。接着向左走，得到一个药包(秘密地点4)。然后游泳到水坝前，浮出水面后爬上岩石，你会在一具骷髅旁找到一支霰弹枪(Yahoo!)。跳回水中，一直游到隧道里面去，找到向上的出口后浮出水面，就到达秘密地点5了，可以得到霰弹枪子弹和药包。走出门去，跳到干涸的河床上。朝着原来瀑布的方向走，跳进湖中，进入原来被瀑布挡住的通道，打开门后过关。

第四关：Tomb of Qualopec

（物品：7；秘密地点：3；敌人：7）

沿着通道进入这华丽的古墓，当你顺着前方的斜坡向上走时，一个大石球迎面轰隆隆地滚下来(难道从《夺宝奇兵》中就学会了这招?)。这可不好惹，赶快来个滚翻向后跑，跑出通道闪在一旁，任那东东滚下去吧！(这种情形以后还会出现多次)！扳动角落里开关打开一边的门，立刻转身，同时拽出散弹枪干掉冲出来的两只迅猛龙。进入刚打开的门，穿过右边的门，将灰色的石块向前推两次，然后左转将另一石块推开，爬上石块，跑过摇摇欲坠的地板，开动对面的开关。往回跳过陷阱回到上一



间屋中，进入画着圆圈的门，看到里面墙上有个开关，不过下面有个陷井，但由于没有别的路可走，只好硬着头皮去踩。掉下去后立刻干掉三只灰狼，移开前方的石块打开通道走进去，下到坑中拿起药包，再从另一边爬上去。拾级而上，到顶层扳动开关后顺原路回到先前的房间。进入门上画着“美丽”图案的房间，墙上的开关暂时不动。跳进左边的大屋，进入左边的通道，来到一个石柱上，再跳进左边的洞里。顺着通道上上下下走到底，看到有两边可以跳下，有一边可以看见一排刀子——对，就去那边。踏上第二根石柱后往右跳进墙上小洞，扳动开关移动石块。回到刚踩过的石柱并安全下到地面，回去打开刚才没动过的那个开关。进入右边通道并跳到石柱上，再来几次冲刺远跳进入右前方的洞中，拉下开关后顺原路返回开始的房间，途中干掉一只迅猛龙。

接下来进入新打开的通道，冲过毒箭阵。从最后一支毒箭右边爬上去，走到雕像后面到达秘密地点1，迅



速跑到房间左上角，得到霰弹枪子弹。再紧贴着左墙下到陷井里(秘密地点2)，得到电磁枪子弹，然后慢慢走出去。

继续往前一直跑进神殿大厅，一具王者的尸骨坐在正中的宝座上，你是不是觉得它左手边的那个木乃伊看起来不太顺眼？掏枪打倒它吧。而后来到祭台前，你要找的古文物Scion的一块碎片就在上面放着！拿起它，随后你的心脏可能会受到一点小小的震动。没关系，赶快离开这里。

跑出通道跳进大水池中，在水底右边有个不太显眼的小洞口，进入后浮上水面便可找到秘密地点3，得到药包和电磁枪子弹。返回大水池上岸收拾掉袭击你的人后，就可以欣赏一段精彩的动画准备进入下一关了。

第五关：St. Francis' Folly

（物品：18；秘密地点：4；敌人：21）

因为有两头狮子在前面“恭迎”你的光临，所以一开始就应立刻向前狂奔，爬上前面最近的一块石头(如果动作稍慢一点，狮子的舌头就会舔破你的脚跟)，而后拔出双枪舒舒服服地练一回“移动靶”射击。“训练”结束

后，推动右前方的石块打开左前方的大门，握紧枪走进门，解决掉两只不老实的猩猩后扳动开关，跑上左边台阶，放倒一只猩猩打开另一开关。

从这个房间出来后，你发现有个人躲在暗处向你射击。谁怕谁呀！你一个健步冲上去，赏了他几十颗子弹，打得他落荒而逃（你打不死他）。接下来继续做你的事——推动石块打开另一扇大门。然后爬上石块跳上一边小石柱，如果你对左前方墙上的小洞好奇的话，就调整好呼吸，来几次长距离冲刺跳，进入小洞后隐约可以看



见上面有些宝物，怎么上去呢？来！站在门口面对右边的斜坡（尽量靠门口站，脚尖紧顶着斜坡），先来个前跳，再接个后空翻跳上背后的斜坡，跟着再练一手漂亮的侧翻就可以抓住上面的岩壁（要诀是不松开跳跃键，并在侧翻时按下“动作”键，一气呵成）。爬上来后故技重施，就可以到达左上方的秘密地点1，拿到药包和霰弹枪子弹。然后回到最初的小石柱上，跳上另一根柱子，捡起上面的一个药包，再跳到墙壁突出边沿上，一路跳过去，进入打开的大门。进去后跳下一道长长的斜坡滑下去（最好先存盘），大约距末端有一大步距离时跳起，落到下面的另一个斜坡上（不成功就会掉进水里，小心鳄鱼喔），再接着一跳，就可以抓住对面的岩壁，进入秘密地点2，拿到霰弹枪子弹和药包。而后往前跑，落到下一层。先不管一边的开关，准备好枪击毙水池里的鳄鱼，然后潜水从另一出口浮出水面。上岸后来到秘密地点3，那里有更多的霰弹枪子弹在等着你。拿过子弹后返回原先的屋子，拉下开关把水放掉，然后跳进通道里，顺着通道来到一间宽阔而又复杂的大厅。

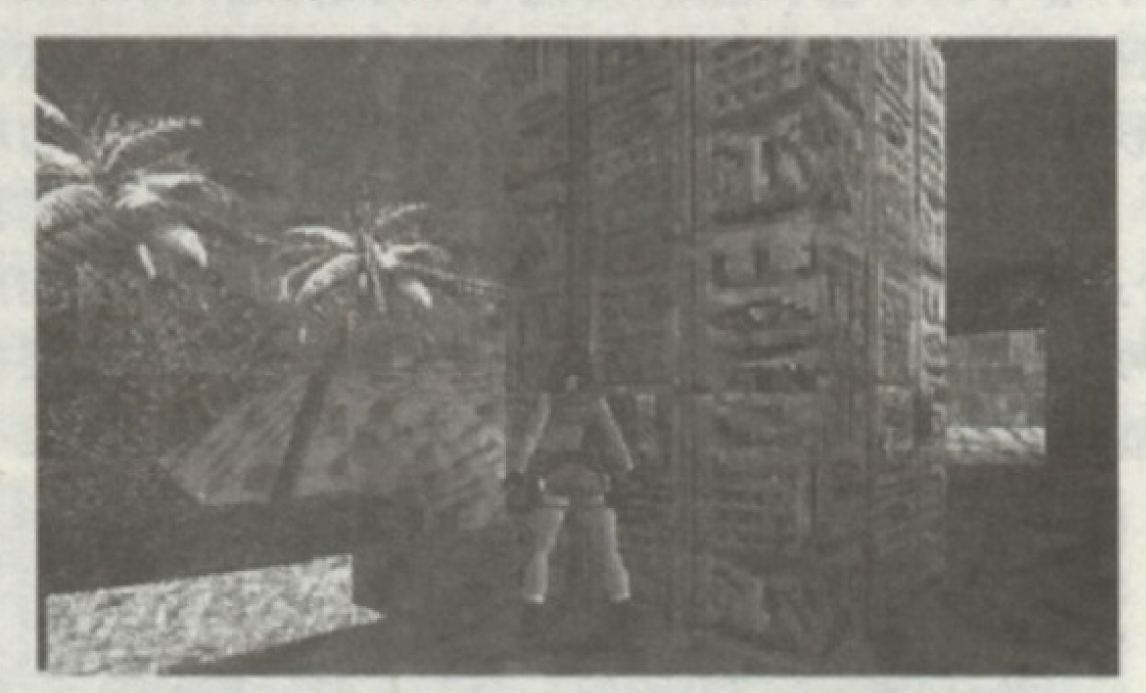
这间大厅上下共四层，每层各有一个门和一个机关。先跳上中间的平台，干掉蝙蝠后下到右边的平台上，再下到地面，扳动开关打开雷神之门（THOR）。然后向右跳，踩到灰色的砖，打开一个定时关闭的暗门。快速冲进这道门，进入秘密地点4，拿到药包和电磁枪子弹。回大厅扳开关打开大力神之门（ATLAS），再跳上台阶扒住平台的边缘爬上去，跳到另一个平台上，开枪摆平蝙蝠后得到电磁枪子弹。接着跳到第三个平台上，在拐角处扳动开关打开海神之门（NEPTUNE）。现在你可以进入雷神之门了。进去后躲开电浆球发出的闪电冲进下一房间。在这里你必须站到地上的标志上，注意头顶上的动静——那可是雷神之锤，算好时间向后跳，巨锤砸下，震落了几块石头。移动那些石块并利用它们爬到顶层，拿到药包后跳到左边的平台上，在里面的小屋里可以找到雷神之钥。

离开雷神之门后，向左跳到一个看起来与众不同的平台上。这时，那个曾被你打跑的人又来偷袭你了，先不管他。跳到右边的小平台上干掉两只蝙蝠后，再转身跳到中间的平台上，上去扳动开关打开战神之门（DAMOCLES）。接着进入先前打开的大力神之门，干掉门口的猩猩，往里走进一道铁门后才发现铁门被关上了。顺着斜坡向上没走几步，便有一个大石球滚了下来。立刻转身往回跑，在跳进一个坑中的同时石球从头上掠过，落在眼前。捡起脚下的药包爬出坑，继续向坡上跑，跑到一半时向左跳到旁边的平台上，找到大力神之钥。

离开大力神之门后，跳上最顶层的平台，进入海神之门。这里只有一潭深深的池水，准备好了吗？跳进水里，沿主通道迅速游向深处。你必须注意适时向左游进一条小通道，在其尽头扳动墙上的开关后返回主通道，继续向前找到海神之钥，而后赶快脱离这鬼地方吧！

离开海神之门后，跳到中间的平台上，一层一层地爬下去，来到战神之门前。进入这道门内，不用理会天花板上的剑。走进内室后，拿走战神之钥。这时你可得小心，外屋的剑已经摇摇欲坠了，你必须慢慢地朝外走，这样一旦有剑掉下来（注意剑的影子），你只要及时收住步子，便不会被刺中。

离开战神之门后，跳到下面的小平台上，两头狮子和那个偷袭者已经恭候多时了。而你的子弹又一次叫他们知道了什么是真正的女中豪杰，不过还是让那个偷袭者逃走了。四周又恢复了宁静，你来到最底层的大门前，用找到的四把钥匙打开四把锁，开门进入下一关。

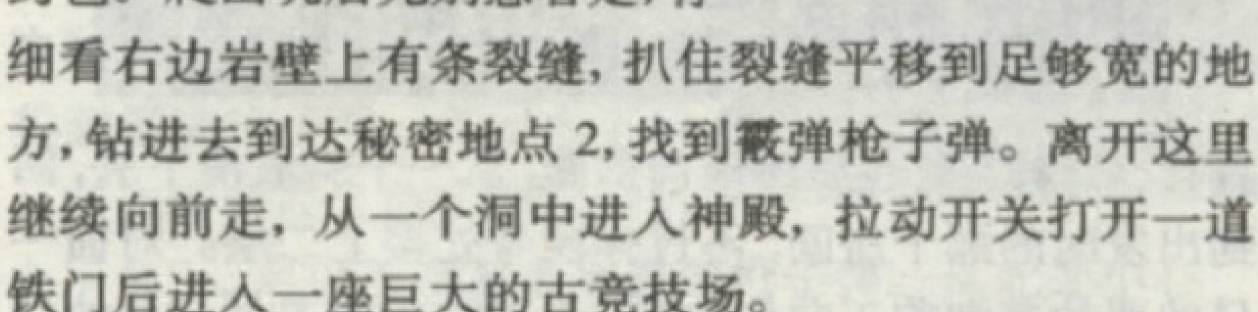


第六关：Colosseum

（物品：14；秘密地点：3；敌人：25）

进入本关先干掉水池中的鳄鱼，游到对岸后赶快准备好你的武器，因为你马上要对付两头守卫在这儿的狮子。解决后进入神殿大厅，慢慢走向左边的楼梯，会有只

狮子突然跑出来(吓着你没有?)。干掉它后,你发现阶梯上方的铁栅栏门是关着的,只好退出大厅。出来后向右拐走到尽头,爬上神殿对面的岩石,跳到神殿上,顺着这层平台一直走到最左边找到一个药包。然后原路返回,爬上上一层平台。顺着这层平台走到最左边,仔细观察,你会发现对面岩壁上有个岩洞。跳到洞口的石头上,顺着岩石滑下去,朝水池左上方看,你会发现一条通道。想办法跳进通道中(秘密地点 1),可以找到一些霰弹枪子弹。原路返回,进入刚才没进去的那个岩洞。干掉坑中的两只鳄鱼,捡起坑里的药包。爬出坑后先别急着走,仔细看右边岩壁上有条裂缝,扒住裂缝平移到足够宽的地方,钻进去到达秘密地点 2,找到霰弹枪子弹。离开这里继续向前走,从一个洞中进入神殿,拉动开关打开一道铁门后进入一座巨大的古竞技场。



进去后那个讨厌的"尾巴"——偷袭者又来纠缠,打跑他后,走上观众席,干掉竞技场内的狮子、美洲豹和猩猩。而后下到场中,进入左边墙角的门中,走下斜坡,用霰弹枪干掉里面的两只狮子,扳动两个开关分别打开主席台右边的门和从这里通往场内一个大坑的门。穿过这道门进入大坑中。这时你能听到上面野兽的吼声(存一下盘吧),趁它们还离得远,赶快爬出坑向主席台右前方的角落狂奔,如果有野兽挡道就从它们头上高高地跃过去。当你成功地跑到竞技场的一角,你会发现那里有一块岩石可以爬上去,上去之后你便"虎口脱险"了。将下面那些活靶处理完后,走到主席台右边的门,顺着斜坡滑到下面的房间中。走到里面踩到灰色的地板,可以打开两道栅栏门。由于这里所有的门都是定时关闭的,所以你必须迅速完成以下动作:跑进左边的门扳动开关打开右边门内的另一道栅栏门,然后做滚翻出左边门进右边门,扳动最里面的开关,打开外屋墙上一道白色的石门,捡起一个药包后离开右边的门。进入白色的石门,小心翼翼地走过地上的长钉阵进入左边通道,沿通道一直向上,爬过几层平台(注意有一层平台在黑暗处,需按住"动作"键仔细寻找),你可以从岩石的最高处找到一些霰弹。接下来还要跳、跳、跳,跳到主席台上,进入贵宾席。干掉休息室里的两只猩猩(记住这个地方!)。进入下一房间,拖动石块,进入它后面的通道中,那里面虽然很暗,但你还是能找到一个药包和一个开关,你不会不知道怎么做吧!然后按原路返回竞技场内。

来到主席台对面的观众席上,面向观众席,进入左上角的门,干掉两只蝙蝠后朝有亮光的地方跑去。这时栅栏门在你身后关上了,一个大石球滚了过来,要想活命就赶快跳进脚下的陷坑!石球过去后爬出陷坑跳上斜坡,顺着通道向前走左转找到一个开关,用它打开观众席右边角落里的门,然后滑下去回到起点。接下来准备好你的武器,那个讨厌的偷袭者跟着一只美洲豹又来找你的麻烦。打退他后,进入观众席右上角的门。当你走过一根柱子旁时是否听到了开门的声音——没错,就在你头上很高的地方有一道定时关闭的暗门,这里需要你表现一套最完美的身法,借助高高低低的石台"飞"进暗门中去。首先面向那根"开门柱子"右侧的地板机关,背靠进门的那面墙站好,然后向前跑(经过柱子时打开了上面的门),在适当的地方跳起,刚好落在前面石台的右角,然后顺势右空翻,再后空翻,再左空翻,再往前一跳,就可奔进暗门。注意这些动作一定要准确、连贯,否则不管怎样时间都不够。进门后便是秘密地点 3,这里有两个药包、一个冲锋枪弹匣,以及一把你盼望已久的电磁枪(比你原来的双枪威力大一倍)。出暗门向左跳,扳动开关打开观众席另一角的门,然后下到地面回到观众席。进入你刚刚打开的那道门,里面有一个机关可以打开主席台休息室里面的门。另外还有一池水,潜下去拿到休息室内铁门的钥匙。然后去主席台休息室(这时你还得小心那个坏家伙可能跑出来袭击你!),进里面的门拿到药包,然后用刚找到的钥匙打开栅栏门。进入这道栅栏门后一直向前游,迅速找到上端的出口,上岸后干掉跟在后面的鳄鱼,扳动身后的机关,然后返回原来的通道一直向前游……终于过关了!

第七关:Palace Midas

(物品:21;秘密地点:3;敌人:42)



从池中上岸,前方有两根柱子,沿着柱子间的通道走过去,干掉大厅中的两只猩猩。进入前方左边的门,消灭三只猩猩拿到药包后,准备好你手中最"硬"的家伙,

因为你将打搅前方神殿中五只猩猩的聚会。扳动神殿中的开关可打开一道先前看不见的门。

沿通道返回，干掉另外两只猩猩。回到水池旁进入左边的通道，小心藏在出口处的鳄鱼。沿通道往前可以看见有上下两条路，先走下面的隧道。出隧道向右到墙边的小沟旁，干掉躲在墙角里的猩猩并捡起电磁枪子弹。接着走向另一端放倒两只狮子，继续向前打落三只蝙蝠，进里面找到药包。原路返回到叉路口，走向上的路，来到一座校练场。

先解决三只猩猩，然后走向右前方，爬上橙色的柱子，做几次跳跃，来到左边的平台上，再向右跳扒住另一个平台，得到药包和电磁枪子弹后回到开始的那个柱子上。接下来在几个柱子上连跳几次就可以来到有五个开关的主席台上。这五个开关的不同组合分别打开场内四周的四扇门，具体组合方法可从各扇门上所刻的符号中得到暗示。

将五个开关扳成"下上上上上"打开最右边的门，进门后你面前有五座火炬。打死下面的水耗子后向前跑，踩中机关将火炬熄灭。接下来你必须以最快速度在这些火炬上完成一连串的跳跃，到达对岸，倘若稍有延误火炬重新燃起，你也会变成"火炬"了！在对岸拿到一根铅棒后跳下水游回。

将五个开关扳成"？上下下上"打开右边另一扇门。进门穿过通道，沿右边的台阶向下走，将一面墙中的石块拉出来启动机关。返回后跑上对面另一组台阶，进入上面的门中，看到房间里一根巨大的石柱上部断掉了一截，留下的空隙正好可以站下一人。于是经过两次跳跃来到石柱上，再从这里经过三次跳跃进入左边的小窗口中，沿着通道来到出口，站在悬崖边，干掉眼前所有移动着的东西。向前来到水池旁，干掉里面的两只鳄鱼，然后



下水游到另一头，爬上左边的岩石往前走到底，再连续向前跳两次，左转走到底就可进入秘密地点1，得到药包和电磁枪子弹。返回悬崖边，仔细向下看你会发现好象有个药包。小心翼翼地从这里垂下去就可进入秘密地点2，得到霰弹枪子弹、冲锋枪子弹和药包。然后跳出坑洞，干掉那只狂叫的猩猩。向前走，直到从墙边找到另一个药包。回身跑到平台边缘，跳到斜对面的平台上。端起霰弹枪慢慢向前走，击毙躲在一旁的两只猩猩，再干掉下面那些跑来跑去的东东。看到对面的药包了吗？面对它来个冲刺跑，跳！抓住对面的崖缝，拿到药包后向左移到下面可以站人的地方，落下去。随即听到头上有鸟叫声，你自然不会呆立不动！此后看准右边的秘道跳过去，沿着通道往前跑，看到右前方有个药包，但周围有一片可陷落的假地板，这对具有超级弹跳力的你来说实在不



算什么。拿了药包后迅速向前跑，从一个斜坡滑下去，回到出发时的那个房间，不过你现身处楼上二层。对面一只凶恶的美洲豹正向你跑来，干掉它后跑进另一头的门中，先别急着往下跳！右转跳到前面的地板，人洞收拾掉水中的鳄鱼再潜进去。游出水后爬上一块不太显眼的岩石，打死两只蝙蝠，再跳到前面的屋檐上就可得到第二根铅棒，而后放倒地上的两只狮子返回校练场。

将开关扳成"上上下上下"打开左边一扇门，进入门中小心地穿过长钉阵，走下斜坡。把一个石块向外拉两次，扳动它后面的开关升起房间中的石柱。接着走上斜坡，借助石柱跳到左前方的窗口，立刻用霰弹枪一枪击毙跳到眼前的猩猩，在里面拿到铅棒后返回。

将开关扳成"下上上上下"打开最左边的门。然后回到最开始时那个水池处，走下阶梯进入废弃的花园（好美的花园！）。干掉里面的两只猩猩，爬上右边的屋顶拿到药包，再进人洞内便来到有财富之神雕像的房间（里面有 MIDAS 几个大字），站在财神的一只断手旁将三根铅棒变成三根金棒（千万别跳到手上去，除非你想成为世界上最有"身"价的女人）。然后回到花园内，走到门口右边的角落，扳动树后面开关打开栅栏门，进入秘密地点3，穿过吓人的铡刀，你可以得到霰弹枪子弹、电磁枪子弹和药包。

离开花园再次来到校练场，进入最左边的门，一直向前走，干掉狮子后到达一个平台上，拿到霰弹枪子弹。而后沿台阶向右进门，将三根金棒嵌人槽中打开铁门，进门滑下斜坡，准备迎接下一个未知的冒险世界！

第八关：Cistern

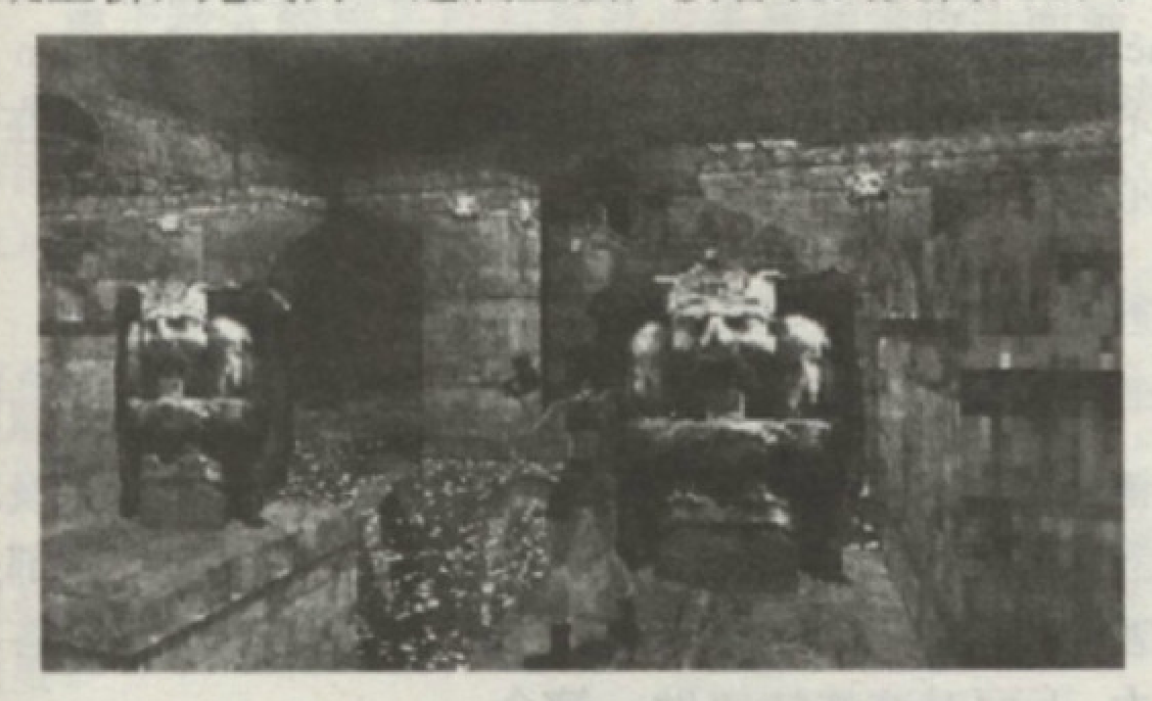
（物品：27；秘密地点：3；敌人：27）

开始你站在一间小屋中，立即拔出枪跳下前面的小

洞，干掉几只老鼠后把面前的石块推到开关下面，爬上去拉下开关。从白色大门中拿到药包后跳下刚打开的地洞，走到一座桥上，面前的便是本关的主广场了。

先把下面会动的东东清理干净，然后跳到右边的平台上，顺着平台走过去，射杀跑过来的老鼠，攀住前面的石缝，向左移到尽头。跳到平台上，捡起霰弹枪子弹后扒住另一边的石缝继续向左移，直到你能爬上去。爬到上面的平台后向右跑回去，捡到一把锈钥匙。然后再跑回爬上来的地方，跳到对面的平台上，左转爬上一边的石柱，再转身跳进对面的门里，进入管道室。赶快拔出枪，因为你的那个老“朋友”又来敲你的脑袋了，一顿乱枪把他赶走。接着想办法爬上门口右边高处的平台，进入秘密地点1，得到霰弹枪子弹。然后滑下斜坡，在未滑到底之前向前跳到另一个平台上，可以拿到更多的霰弹枪子弹。从此处小心翼翼地下去，背靠秘密地点1所在的那道墙朝前方跑去，跳过两个平台后你可以找到药包和更多的霰弹枪子弹，接着从药包所在平台处下去。(你可以扳动房间里面的开关，将主广场充满水，这样可以为后面的行动带来一些便利，不过将来你还要在必要的时刻再用这个开关把水放掉。由于笔者自觉身负盖世之轻功，飞檐走壁如履平地，故暂不动此开关，以展现英雄本色）滑下斜坡，跳进水中，游过通道后赶快上岸，干掉该死的水老鼠。向上走，跳上一个平台后再向左跳，找到第二把锈钥匙。

继续向前走到出口，千万别冒冒然跳下去。扒住出口的边缘向左挪，跳到一个有两只老鼠的平台上，干掉它们后向前滑下斜坡到达雕像处，消灭这里的两只蝙蝠和两条鳄鱼。走上斜坡另一边的台阶，面对水站好，向右转跳上桥，跑到另一边爬上去，接着跳到更高处的平台



上，再继续往上跳，一直来到开始入口处左前方的门前，用锈钥匙打开门进去。毙掉两只猩猩后爬上门口上方的平台，向前跳到更高的平台上，再次把你那个阴魂不散的“尾巴”赶走。继续向前跳到最高的平台上，看到前面下层洞中有些物品。于是在距平台边缘一步的地方面向墙壁站好，来个侧空翻就可以落到那个洞中，收好电磁枪子弹，再回到最高的平台上，奋力一跃扒住前面岩壁上石缝，向右挪到平台上，从右边的洞中跳下去。向下跑过斜坡，干掉里面的两条鳄鱼，然后进入任何一个通道引出第三条鳄鱼，清理掉鳄鱼和几只老鼠后拿起药包。再往回走爬上墙角的矮石柱，跳上右边的平台，再跳一步到墙角去，右转跳到对面平台上，再跳到前下方的平台上，然后攀住墙上的石缝往左平移到可以上去的地方，爬上去后拉动开关打开铁门。

进铁门别急着跳下去送死，看准左边的空地跳过去。沿着通道走下去，途中干掉几只老鼠，进入一间绿色的房间。走上前面的阶梯，经过几次跳跃来到最高处的开关前，扳动开关打开下面的金门，回到地面进入金门找到一把银钥匙。突然那个讨厌的家伙又跑出来偷袭你，自然仍是徒劳。

跳进中间的水池游回主广场(小心鳄鱼)，再次来到管道室，扳动里面的开关放水淹没整个主广场。回主广场跳进水中，来到原先中央水池的地方潜下去，游进池中一个小通道。沿着通道一直向前游，直到出现亮光后浮出水面，扳动那里的开关打开下面的门。爬上岸干掉老鼠，拿到药包和霰弹枪子弹，接着跳下水进入新打开的门找到另一把银钥匙。

返回主广场，用锈钥匙打开广场入口左边墙上的另一扇门。进去后跳进水中(不用怕那些刺)，游进一小房间得到药包和金钥匙。返回主广场后潜入中央水池里，找到一条小通道，可以到达秘密地点2，得到一些弹药。

浮出水面，现在你应该去广场中间那个有两幅太阳神像和一扇白色大门的地方看看了。游过去爬上阶梯，来到白色大门前，你发现左边的神像上有个大阴影，过去一推，果然有秘道(秘密地点3)，得到药包和弹药。接着用银钥匙打开白色大门，进门后借助几个平台跳到右边墙上的金锁前，干掉藏在拐角里的猩猩，用金钥匙打开下面的门。小心翼翼地下到门旁，用霰弹枪轰掉里面的两只狮子，快速跑过前面的一大片陷井，来到一个开关前。最好别去碰这个的开关，除非你喜欢和三只狮子一起“玩”。绕到开关后面，将一块石头拉出两格，再往外拉五格，然后踩着石头爬到上面的平台，找到一个药包和一些电磁枪子弹。如果你有兴致可以走到平台另一头，把下面的三头狮子送上路。然后回到开关后面的深井前，勇敢地跳下去，在Lara惊恐的叫声中结束这一关。

(待续)

北京 罗曜 陈雷 郝闻 关心



序 篇

每年1月3日的清晨，对于多数西方国家城市来说，历来都是一个非常宁静的时刻。辛辛苦苦工作了一年的人们都希望能够在圣诞节和新年的假期里好好休息一下自己紧张的神经，不用再象往常那样起早贪黑地奔波。于是平日里行色匆匆的人群不见了，熙来攘往的车流不见了，城市上空到处弥散着的节日带来的详和与安宁……然而1997年的这一刻，局面似乎发生了某种变化：一大早，城市中便开始出现纷纷嚷嚷的人群。他们有的步行、有的驱车，目的地似乎都是一个——电脑软件超级市场。这种反常现象并非为某一城市所独有，北起寒风凛冽的洛杉机，南至夏日炎炎的悉尼，西自晨雾迷蒙的伦敦，东到大雪纷飞的东京，只要是有BLIZZARD软件经销商的地方，你到处可见这些长长的，不，应该说是滚滚的人流。究竟是什么力量使人们可以打破自己多年的生活习惯？答案只有一个：今天《暗黑破坏神》(DIABLO)上市发行了！

圣诞节前后从来都是各大软件公司推出佳作的热门时间，而这次的抢购风潮却是绝对空前的。其实早在正式版发行一个月以前，BLIZZARD公司就曾在自己的主页上推出过一个50M的演示游戏(DEMO)，结果数天间竟有逾百万人下载。在INTERNET的所有DEMO下载记录中，这个成绩只有当初的《雷神之槌》可以与之媲美。仅此一点便不难看出《暗黑破坏神》在世界各地玩家心目中的期待度有多高。究竟是什么力量使人们如此疯狂呢？答案只有一个：DIABLO是空前的、划时代的！

在过去的一年里，我们的确不乏发现靓GAME的惊喜，然而究竟一种什么样的感觉才可以称的上是“空前的、划时代的”呢？那么恐怕只有见过《暗黑破坏神》的人才能体会得到。

故事篇

Leoric来自北方王国Westmarsh，作为一名勇敢的战士，他周身围绕着神圣的光环。到这里后，他自立为国王，并选定在距Tristram村不远处建造城堡。在城堡旁边有一座古老的大教堂，那里有神秘的强大力量。因为Leoric统治得法，并保护人民抗拒黑暗力量，所以Khanduras大陆的人民很快接受他为真正的君主。随着时间的推移，Leoric的心理发生了变化——他开始变得多疑，怀疑他最可靠的大臣阴谋叛变，并且认为朝廷已经十分腐败，他开始只信赖大主教Lazaus。出于对权力的追求和对故乡的怀念，他准备发动对Westmarsh大陆的战争，命令他的军队和大臣全部投入战争。过不多久，Leoric唯一的儿子Albrecht失踪了，他极为震怒，这件事也使他失去了理智。他认为是Tristram的村民绑架了他的儿子，以阻止他对Westmarsh发动战争。在寻找Albrecht的过程中，他摧毁了村中许多东西，并固执地认为是村民把Albrecht扣了起来。

正当Leoric打算把整个村庄摧毁时，他的军队在Westmarsh王国战败的消息传来。Leoric的军队长官——伟大的英雄Lachdanan带领一些残余的战士回到了Tristram。他看到Leoric已经完全失去了理智，苦谏国王不要滥杀无辜。Leoric不听劝阻，反而指责Lachdanan背叛了他，并命令卫兵杀死Lachdanan。由此，Lachdanan的战士和国王的卫兵在教堂的大厅中爆发了一场大战，并且战斗一直延续到地下的迷宫中。最后，Lachdanan杀死了Leoric，对于这件事，Lachdanan一直心怀愧疚。同时，国王死时邪恶的诅咒一直萦绕在他的心头……

操作篇

《暗黑破坏神》的操作都是通过鼠标来完成的。鼠标左键用来指明行动方向，与NPC对话，更换装备以及攻击敌人；鼠标右键用来使用各种魔法。在画面下半部分有若干按钮，通过它们可以了解、控制游戏主角的各项能力，下面对这些按钮做一简介：

1.CHAR——特性按钮(快捷键为C)。按下这个按钮可以让你了解人物的各项参数等级，包括以下几项：

STRENGTH(强壮)，此项系数越高，攻击力越强，而且某些装备也需要强壮的体力才可以装备。

MAGIC(法力),关系到可学魔法种类的多少。

DEXTERITY(敏捷),敏捷值越高,则移动速度越快,命中率也就越高。

VITALITY(活力),拥有强大的活力,不仅可以增加生命值,同时因为能够更频繁地做出动作,所以人物的攻击力和防御力也会有相应的提高。

POINTS TO DISTRIBUTE(升级潜能),通常这个地方是空的,只有当人物升级时,这里才会出现数字"5",意味着你获得了5点潜能。你可以根据自己的需要,把它们自由地加到以上四项指标中去。本游戏中的升级是这样的:游戏过程中,当CHAR按钮的上方出现一个红色的,画有十字,标着"LEVEL UP"字样的方块时,证明你已经达到升级所需的经验值。此时用鼠标右键点击这个方块进入CHAR菜单,再按上述方法处理



获得的潜能,升级就告完成了。应注意的是升级时要集中优势"力量",增补重点环节,切忌"吃大锅饭",平均分配潜能。

LIFE(生命值),不用再解释了吧。

MANA(魔力值),决定你使用魔法的次数。

ARMOR CLASS(防御级别),人物身上的装备决定防御力的高低。

TO HIT(命中率),攻击的成功率。

DAMAGE(攻击力),受武器、强壮、活力三方面因素的综合影响。

由于敌人的攻击也有普通攻击和法术攻击两种,所以主角除了ARMOR CLASS以外,还有三种对抗法术的能力,即RESIST MAGIC(防魔)、RESIST FIRE(防火)、RESIST LIGHTING(防电)。

游戏中还有三种隐含能力值没有显示在特性按钮菜单中,只是出现在一些道具的介绍里,但它们与主角作战能力的高低有着直接的关系。这三种能力是:

CHANCE TO HIT(攻击机会),拥有较多的攻击机会可以大大提高作战中的主动权,对近战型玩家尤为重要。

FAST HIT RECOVERY(快速击打恢复能力),当主角被围攻时,常常出现身体左摇右摆,不听控制,只能被动挨打的局面。但如果你具备较高的快速击打恢复能力,就可迅速摆脱困境。

LIGHTRADIUS(光亮度范围),这种能力的提高对在黑暗地下迷宫中探索的你来说,是非常有用的,更远的视野可以使你提早发现危机。

2. QUESTS——问题按钮(快捷键为"Q")。显示玩家已领到的任务。

3. MAP——自动地图按钮(快捷键为"TAB"键)。可将玩家去过的地方用白线勾勒出来,各种地形结构和出口的位置画得一清二楚,对冒险极有帮助。

4. MENU——主菜单按钮(快捷键为"ESC"键)。

5. INV——道具栏按钮(快捷键为"I")。显示主角身上携带和已经装备的物品。上方人像配备的道具是人物现在身上的装备,更换时只要用鼠标左键从下方的物品栏里拾取需要的道具,再放到上方相应的位置即可。对于消耗型道具,如各种药水、魔法卷轴等,可用鼠标右键在物品上点击使用。但这种用法在战斗中往往会诒误战机,因而游戏在画面的正下方安排了八个物品栏,供玩家存放常用的道具,并以数字键1-8为快捷键,满足战斗中随时取用的需要。

6. SPELLS——魔法等级按钮(快捷键为"B")。这里按照魔法本身的级别(请注意,不是玩家对某一魔法的使用等级),分四页显示玩家已经掌握的魔法。每一种魔法都有其固定位置,越后面的级别越高。

7. SELECT CURRENT SPELL BUTTON——选择当前魔法按钮。点击这个按钮可以改变画面右下方当前魔法的图标。在战斗中为了应付不同的局面,玩者可能经常需要变换当前魔法的种类,然而通过点击此按钮改变魔法显然在速度上有点难以让人接受。因此游戏允许玩家定义F5-F8键为魔法快捷键,具体方法如下:点击此按钮呼出魔法菜单,将鼠标移至要定义的魔法上方,按下F5-F8中的任意一键,此键便被定义为此种魔法的快捷键。应注意的是,这种快捷键在每次进入游戏时都要重新定义。

8. 在多人游戏方式中,画面的左右下方各多出一个选项。左边"一张嘴"的图标是对话按钮,玩家之间通过它可互相交流信息,快捷键为ENTER键。右边"两把剑"的图标是游戏模式选择——两剑平行表示合作,两剑交叉表示对战。

9. 游戏中F1键可呼出帮助菜单,F9-F12键在多人游戏方式下可以发出四条常用信息。"SHIFT"为刹车键,按下后主角只能在原地活动,在混战中此键的作用非常重要,它避免了因为鼠标指挥失误,可能造成的"身陷重围"的严重后果。Z键为图像比例控制键。+键和-键用于调整地图比例。

战士篇

在Khanduras大陆,战士们受到严格的训练,使他们能够熟练使用各种武器。他们从雇佣军被培养成无畏的战士,许多人都加入了国王Leoric的军队,参加了讨

伐北方 Westmarsh 王国的战争。当战争结束后，战士们回到家乡，发现这里的情况发生了很大变化，秩序一片混乱。Leoric 国王神秘之死，众说纷纭。大教堂内是否隐藏着邪恶？为了财宝，为了荣誉，战士们打算一探究竟。尽管 Tristram 的村民一再劝阻，但仍有许多勇敢的人下到古老教堂的地下去探险，可他们再也没有回来……不管他们是受到勇气还是荣誉的激励，亦或是受疯狂贪欲的驱使，新到 Tristram 村的战士们仍随时准备接受来自地下未知黑暗力量的挑战。

选择扮演战士，首先要了解你自己的基本情况，所谓“知己知彼，百战不殆”。战士是各游戏角色中最有勇力和最强壮的人物，他的优势在于近战。

战士的强壮值和生命力最高，敏捷性相对薄弱，魔法值最低。知道自己的特点后，就要确定发展方向。由于战士属力量型人物，所以升级时应首先侧重提高强壮参数，这关系到杀伤力的大小；其次要考虑敏捷性参数，关系到移动速度和命中率；由于战士的生命值初期就较高，且随着每次升级还会相应增加，所以可放在次要位置；对于法力，笔者的看法是升到 25 级就足够了，这时已经学会治疗魔法，可以为自己“加血”了。

开始冒险时，装备比较简陋，只有一把短剑、一只盾和几百金子。不过不用急，伴随战斗开始，你会得到不错的装备。应该说从第一层到第四层迷宫的敌人还是比较容易对付的，不过一些会咬人的恶犬应付起来有点麻烦，因为它们敏捷性好。所以出手时要掌握好时机，在恶犬作势欲扑时攻击，可做到一击必杀。不过当要对付一群敌人时，其中既有射箭的又有挥斧子的，面对如此的立体攻势，万不可孤军深入，否则你会死得很难看！可采取游击战术，先观察一下周围地形，选择一处易守难攻之地——比如说有一间屋子只有一扇门（这一点尤为重要），可据门而守。勘查好地形后，可以实施以下战术：先去敌群附近露一下头（敌人都是有一定警戒范围的），会有最靠前的几个敌人杀上来，立刻撒丫子快跑，站在事先选好的门后，堵住门一个一个地收拾，所谓“一夫当门，万怪莫开”，让敌人的“怪”海战术不能得逞，同时充分发挥了自己单兵作战能力强的优势。堵门时，按住 SHIFT 键，同时按鼠标左键，可确保在原地进攻，不会不留神杀出（进）门去。以笔者的经验，此“堵门战术”在第一到第八层迷宫都适用。

当杀到第五层时，场景一变，又有新怪物出场。比较讨厌的是那些会飞的巨猴，往往一间屋里有十好几只。建议最好装备一剑一盾，因为盾可以有效地防住飞猴的扑击，以及敌人的箭雨。随着深入地层，敌人也越来越强。有时你会看到一群敌人簇拥着一只颜色不同于其它的怪物，杀死这只怪物往往会得到不错的装备。这时你只要竖起耳朵，听见“叮当”一声，赶快用鼠标在周围的地上好好找找，一定能拣到上好的护肩或戒指。

对付会射箭的敌人只能冒着箭雨杀人敌阵。射箭的敌人往往机动性很好，因此要求你选定目标后坚持追杀，不可半途而废。级别低时可且战且走，不要一见满天箭雨就害怕了，其实有许多箭射不到你身上（当然你不能原地不动，那可就真成靶子了），而且箭的杀伤力并不大，中几箭也死不了。做到有勇有谋，抱定运动战术就会比较容易歼灭放箭的敌人。另外在开箱子寻宝时千万要小心，因为箱中常常藏有机关，箱盖一开不是飞箭就是飞火球，所以开完箱子后要疾速闪开，避免受伤。

从第九层开始，地形有了新变化——没有了“据险之处”，全部是开放式地形，堵门战术用不上了，只能采用运动战，避免和敌人缠斗。在这里，会出现一种会吐光球的狗，极为讨厌。光球不仅能伤人，而且落在地上或当狗死后都会变成一滩绿乎乎的东西，踩上去会损失生命值。从这层开始，你必须注意你的“三防”，即加强防魔、防火、防电能力。这一层的地上有岩浆，会阻住你的道路，而岩浆后面会有大批敌人，作为战士又没有很有效的远距离攻击手段，所以一定要四处多转转看准入口后，才能杀将进去。

来到第十三层后，出现了手举巨剑身穿重铠的武士，这种敌人攻防能力都很强，跟他们交手时要做到胆大心细。首先，由于武士的防御力很高，如果自己单手剑的攻击力不够高的话，建议换成双手斧或双手剑以加强攻击力。由于没有了盾牌，你的防御力自然会降低，所以你不能同时和三个以上敌人交手，因为被敌人围住只有死路一条。这里可以采用毛主席游击战的十六字方针——“敌进我退，敌驻我扰，敌疲我打，敌退我追”。对大群敌人，可露一下头，然后回身快跑，引敌人来追。当追在最前面的一两个敌人远离了他们的“大部队”，落了单，便可返身杀个回马枪，将其干掉。用此法可有效地分散敌人力量，达到消灭敌人的目的。应注意敌人 AI 较高，追敌时不要反被诱人敌人的包围圈里。另外还有一种会扑人的蝎子，它动作很快，对付它只能先下手为强。到第十四、十五层会出现魔法师，这类敌人能打火球，同时还会瞬间移动。此时你应使你的防魔、防火能力都达到最大，不然很容易受伤。与魔法师对抗只能在他们出手的一瞬迅速出招，同时你的命中率也应该够高，做到剑不落空，否则应付他们会很麻烦。如果面对大批魔法师，万不能冒着满天火球随意而为，由于战士没有很有效的远程攻击手段，所以只能慢慢和敌人打持久战，干掉一两个魔法师后恢复一下生命，直到全胜。

当你来到地下最深处的 DIABLO 层，你必须同那个万恶的暗黑破坏神 DIABLO 决一死战。战前先检查

一下装备，笔者认为宁可让防御度和命中率低一些，也要使防魔和防火能力都达到最大；此外在武器装备上一定要采用剑盾组合的方式，在稳固防守的基础上展开攻击。在与DIABLO作战时，可采用诱敌深入的方法。虽然DIABLO身边有许多喽罗，不过没关系，还用老法子——露一下头后立刻脚底抹油，DIABLO会追上来，你可以跑到一处较远的地方和它单挑。DIABLO是一只双手会拍火球的大怪物，用你的盾牌可以有效防住它发出的火球，再加上你的防火能力已达到最大，它基本伤不到你，这时你右手剑一顿乱砍，DIABLO的死期就到了。

浪人篇

很难想象吧，如此漂亮的女性形象，竟然在游戏中被赋予浪人的身份。东西方文化的差异真有那么大么？在这张美丽的脸庞后面，还隐藏着一段更加神秘的故事，不知你有没有兴趣听……

“盲女”在大多数西方人眼中是一个散布在民间非常神秘的组织。她们中的每一个成员都是箭法高超的射手，并历代相传着一种由古老东方哲学思想发展而来的超能力——透视术，这种非凡的本领可以在战斗中帮她们发现并排除身边的种种危险。然而这一切却似乎并不为世人所知，大家只把她们看成是四海为家的浪人。这副独行者的姿态恰好帮助她们掩盖自己秘密的组织身份。所以这世上有许多有眼无珠的傻瓜都在犯着同一个错误：他们大大低估了这些铁娘子在战斗中的能力，并出于某种虚荣心，只付给她们极少的报酬。

在KHANURAS发生的一连串怪事已经引起了很多浪人的注意力。她们不远万里从东方的沙丘赶到这里，一方面想与黑暗中的各种恶魔展开一场较量，检验自己修行的成果，另一方面则想揭开掩埋在古老废墟下的宝藏之谜。

虽然在近战中浪人的动作不如战士那样孔武有力，但在运用弓箭方面她们绝对是无可争议的至尊。一位箭法已臻化境的高手，她在看似不经意间发出的每一箭，对敌手而言都将形成一股强大的冲击波。再加上天生的第六感觉，更使她们在危险面前显得处变不惊。在排除掉了一个又一个的机关陷阱之后，这群铁娘子将最终通往胜利之门！

……

听完这个故事你有什么想法？可不要做传说中“有眼无珠的傻瓜”呀！（笑）也许是女性形象在动作游戏中使用频率历来较低的原因，BLIZZARD特别在它的主页上向大家讲述了上面这个颇有寓意的故事。大概除了作为背景材料以外，也很有向玩家推荐这个人物的意味。

浪人相比于其他人物，特点是敏捷度高。但由于使用的武器是弓箭，无法用盾增强防御，攻击力也不如刀剑来得凶猛，所以灵活的身法，较高的命中率对浪人来说就显得至关重要，而敏捷度恰恰就是决定上面两种特性的。升级时一定要注意保持这方面的优势，优先将潜能加在敏捷度方面。当命中率达到90%以上时，再考虑增加别的属性值。

对于浪人来说，解决防御力低的最有效途径就是披上重铠。但大部分重铠都对强壮度有较高的要求，所以升级的次重点应当放在提升强壮度上。当玩家的防御级别达到100以上时，才可以比较放心地向游戏中的纵深地带前进。

法力一项可以考虑在上述两项属性达到要求后升级。因为到游戏后期，敌人的数量明显增多，地形也越来越开阔，这显然对攻击力低，近战能力差的浪人是不利的。因此必须掌握一些有较强杀伤力、较大杀伤范围的



法术，以弥补自己的不足。而只有当法力值达到80以上时，主角才可以真正学会一些威力巨大的法术。

游戏初期主角的装备虽然简陋，但敌人也很容易对付。需要注意的是，在敌人较多的情况下，应当采取“迂回战术”，利用自己的敏捷分散敌人，然后逐个消灭。一到四层迷宫的地形比较复杂，充分利用有利地形是初期制胜的诀窍。比如利用随处可见的栅栏，把敌人关在门外，怪物无法伤你毫发，而你可以稳稳当当地在里面将它们一个个地收拾掉。

到第五层迷宫后游戏场景发生了较大变化，但上述作战方针依然适用。不过此时会出现几种新敌人，其中尤以手持大棒的牛头怪最难缠。它们移动速度快，攻击力高，并且常常成帮结伙地拦住你的去路。对于不善近战的浪人来说，它们简直可以算得上是“天敌”。因此建议你一定要事先呼出自动地图，摸清周围地形。当遇到“天敌”时，应采取一边放箭一边后撤的战术，充分利用地形迂回，发挥自己敏捷度上的优势，始终与敌人保持一定距离，不过应注意千万别跑进死胡同，那样无异于走进了坟墓。除牛头怪以外的另几种敌人不是移动速度慢，就是喜欢在固定位置上攻击，对已经具备了一定作战经验的“铁娘子”是构不成太大威胁的。

当来到迷宫第九层时，你已处身于完全开放的地形当中。不过地上的岩浆流是无法通过的，它将地面割裂成许多板块，你只能沿着它的脉络走。对于多数敌人，你可以采取“隔岸开火”的法子，利用脚下这些天然屏障，远距离攻击敌人。不过从这一层起，开始大量出现会用魔法攻击的怪物，对付它们还得多跑跑腿儿，别站着当

靶子。此时如果条件允许，应尽量配备可以提高“三防”的道具。

从第十三层起，迷宫地形虽较以前无太大变化，但又有大批强力敌人现身。其中以巨剑武士的样子最为恐怖，它们攻击力和防御力都很高，弱点是对法术没有免疫能力，因此当以各种强力魔法与之周旋。对付放光球的魔女，则需一些冒险精神。她们对大部分魔法有防御力，人数众多，AI 也不低，唯一的弱点是攻击的间隔时间比较长。所以可先引诱她们发动一次进攻，闪过之后，集中向几个魔女放箭。如法炮制数次，可逐步将她们消灭。到了第十四、十五层会出现魔法师，他们能放火球，并能瞬间移动，是最不好对付的敌人之一。除非此时你已经学会了一些非常高级的法术，不然此处恐怕无取巧可言。建议多备生命药水，佩带“三防”高的护具，战斗中尽量利用自己擅长远距离攻击的特点分头打击敌人。

在地下最深处——迷宫第 16 层，铁娘子将 VS 终极大魔王 DIABLO! DIABLO 作为本游戏最终的 BOSS 当然非同小可，它不仅移动速度快，而且还会远距离施放威力巨大的火球。由于浪人不善近战，所以应继续坚持自己一贯不二的制胜法宝——迂回战术，切忌“硬碰硬”。即便被 DIABLO 赶上，也不要失去信心，因为它行动的特点总是走走停停，只要你始终不断地“移动”自己，就总有机会将它甩开。万不可意气用事，斗一时之勇，与 DIABLO 短兵相接。没有盾牌的保护，不只是降低一些防御那么简单，同时有效防御的机率也大大降低了。也就是说，敌人不仅击中你时的伤害加大了，击中你的机会也成倍增加。所以绝不可以己之短搏人之长，与 DIABLO 硬拼只有死路一条。正确的办法是应尽量装备增加防火系数和提高敏捷度的道具，只要始终与 DIABLO 保持一定距离，并不断反击，你会发现 DIABLO 并不如你想象中的那么可怕。

最后解释一下前面提到过的“透视能力”。这种超能力在游戏中是指浪人所具有的一种称为“TRAP DISARM”的基本法术。由于迷宫中到处布满了大大小小的箱子和棺材，它们中有的藏满了黄金，有的却是连通着某个黑暗角落里杀人武器的引信，所以经常有人因为求宝心切而中了埋伏，然而这些隐藏的阴谋是无法瞒过浪人与生俱来的“第六感觉”的。“TRAP DISARM”的具体用法如下：首先使用此法术，然后把生成的特殊图标放到要检查的地方，如果此处确有陷阱的话，上面就会



显示红色的“TRAP”字样，再点一下鼠标就可以将危险排除。作为基本法术，“TRAP DISARM”是不消耗魔力值的，但它无法发现木筒中的炸药。

魔法师篇

魔法师的确是个神奇人物，当他修练到一定程度，掌握了绝大部分魔法时，基本上对每种敌人都能找到适宜的魔法以攻其弱点，因而往往能收到奇效。一个高级别魔法师对敌人的攻击力，无论是在攻击范围、攻击力度、攻击效果等各个方面，都是三类探险者中最强大的。但要把一个新出道的魔法师培养起来却是这三类人中最难的。难怪有人说这三类人中，战士适于初级玩家，浪人适于中级玩家，而魔法师则适于高级玩家。

最初的魔法师除了拥有魔杖恢复魔力这一基本技能之外，只会一个火矢魔法，其攻击力较低，而且还要消耗魔力值。因此你可以用仅有的 100 金子去女巫那里买两小瓶魔法药水备用。开始时的敌人比较弱，但还要注意以下几点：一、绝不能与敌人打肉搏战，否则会吃大亏。魔法师的生命值很低，直接用魔杖打架的攻击力又不高，所以应充分利用魔法师本职业的长项——魔法，来攻击敌人。二、尽量节省魔力。起初魔法师的魔法攻击命中率很低，而魔法的使用是要消耗魔力值的，所以使用时一定要注意节省弹药，保证命中率。三、慎重使用魔杖上固有的魔法。使用魔杖上的魔法虽然不消耗魔力值，但是要消耗魔杖上的魔力，当魔力用完时，就得去村庄的女巫那里恢复魔力，恢复一次要花费 200 多金子，这对一位新魔法师来说是很奢侈的。因此，使用时一定要慎重。别以为用你自己的魔杖恢复魔力可以为你节省金子，那可是要消耗魔杖上最高魔力的，所以如果你打算长期使用你的魔杖，建议不要用得太随便。

对于魔法师笔者不想再说更多，下面是一位老魔法师的日志，现在这里摘录几段供大家鉴赏，希望对各位有所帮助。

无所不能的大魔法师日志

……

我对敌人一般都采取魔法攻击，为了保证命中率，我总是等敌人走近到一定距离时才发动进攻，这样可以保证“弹”无虚发，以节省我的魔力。我从被消灭的敌人身上搜出金子用以维持“军费”。随着经验的积累，我一次又一次地升级。每升一级，我都毫不犹豫地把五个潜能点加到法力值上。在迷宫中，我还经常找到一些魔法卷轴和魔法书，魔法卷轴允许我使用一些包括我没学会的魔法，而且不消耗魔力值；而魔法书则可以使我学会新的魔法，也可使我已经学会的魔法变得更精（即消耗更少的魔力值，产生更高的攻击力）。就在这几层迷宫中，我先后学会了“神圣之箭”(HOLY BOLT)、“治疗”(HEALING)、“闪光弹”(CHARGED BOLT)、“地狱之火”(INFERNO)，还有“火墙”(FIRE WALL)魔法。有这几种魔法对付第一，二，三层迷宫中的敌人已经足够

了。

……

以我现在的修为，我自觉已经有本钱找几个难缠的敌人来“玩玩”。于是，我决定先在“屠夫”和“骷髅国王”身上开刀。先灭了第二层迷宫中的所有敌人，我来到了屠夫的小院门前，深深地吸了口气，轻轻地打开了屠夫小院的门。“HA HA HA! FRESH MEAT!”(哈哈哈！新鲜的人肉！)随着这一声令人胆寒的怪叫，屠夫高举着一柄带血的菜刀扑了过来。我赶忙在门口点燃一堵火墙，再堵住他的逃路，这个愚昧的屠夫真没白长这一颗猪头，傻乎乎地站在火里向我抡起菜刀。我把带来的生命药水一瓶接一瓶地喝下去，又不时地用“地狱之火”发出攻击。终于，当我刚喝下最后一瓶药水的时候，屠夫倒在了血泊中。我擦了一把冷汗，捡起屠夫的那把菜刀看了看，“嗯，一定能卖个好价钱。”

对付骷髅国王，我采用了以逸待劳的战术。选好一个有利地形后，利用魔杖的魔力放出一个个闪光弹，密集的火力交织成火网发射出去。虽然我没有看见那些骷髅，但我能听见骷髅们纷纷中弹倒地的声音。不一会儿，骷髅国王就按耐不住了，率领着一群骷髅杀将出来。我立即在面前点起一堵堵火墙，形成一片火海。骷髅国王终于沉没在熊熊的火焰中。最后我说道：“安息吧！Leoric 国王，我一定会找到你的儿子的。”

……

我在第四层，学会了“劈空取物”、“闪电”和“时空之门”法术；在第五层，学会了石头咒语；在第六层学会了“召唤神龙”，再加上从女巫那里买到的魔法书，我终于练成了 25 种魔法，成为一个真正无所不能的大魔法师。哈！哈！哈！

……

当我刚刚下到第十三层迷宫时，就不禁自言自语道：“我一定是快到了。”从这一层起，每当我去村庄补给时都要到女巫那里去寻找威力强大的魔杖。直到有一次，我买到了一根魔杖，允许我使用十次“基督启示”，能买到这根魔杖的的确确是很幸运的。因为这是一种威力无穷的魔法，可以让成千上万的敌人在瞬间化为灰烬。有了它，我再也不用怕那些成群的巨剑骑士了。我又卖去了一些不用的装备，把得来的金子都用来补充了力量，法力，敏捷和生命，之后又购买了足够的生命和魔力药水，便钻入了地下迷宫的最底层。

刚到这一层，前面闪出一个黑影，我立刻警觉地停住脚步，只见一个手持巨剑，身披铠甲，身材高大的骑士气势汹汹地朝我走来。来到近前他挥剑就刺，我原地不动念了一个石头咒，这位巨剑骑士霎时变成一尊石像。我抡起手中的魔杖把他打了个粉碎。刚刚前行几步，黑暗中又冲出三只长虫精，我立刻念了一段咒语，只见前方平地钻出一个石头人。三只长虫精就象见了美味佳肴一样，争先恐后地扑上去，把我的石头人团团围住。我的石头人可不是干挨打的，它挥起拳头反击长虫精。而我却躲在后面看热闹，为了不耽误更多的时间，我使出火球魔法，助石头人一臂之力，摆平了那三个怪物。随后石头假人迈着沉重的步伐消失在黑暗中，远处又传来敌人的惨叫，我知道那是石头人的杰作。

……

这里果然凶险异常，当我使用“瞬间移动”穿墙进入一间秘室后，竟处身在一大群巨剑骑士当中，眼看就要变成肉馅了！情急中我使出终极魔法“基督启示”，砰的一声，红光闪过，所有的巨剑骑士都化成了灰烬。擦了擦额角的冷汗，我继续探索。忽见前面火球乱飞，心知不好。我立刻放出两个火精灵，两个“火人”一溜烟地窜了



出去，与两个女魔撞了个满怀，两个女魔应声倒下。随后我干脆推出一排排热浪，随着一声声惨叫，后面的几个女魔也都被消灭干净了。

咦？这间屋子怎么没有门？里面有我需要的新兵器。没关系，看我使个“劈空取物”，伸出魔法之手，嗖的一下取出了我要的东西。突然，又出现一大群魔法师，他们一边放魔法火球，一边瞬间移动，很难对付。我立即召唤出我的守护神——三头神龙。一阵密集的火球声过后，一切又都恢复了平静。就这样，我消灭了这一层所有的敌人，现在是和恶魔 DIABLO 一对一角斗的时候了。

我打开魔法盾牌，补充好所有的魔力，之后“喀”的一声，打开了通向 DIABLO 恶魔大门的开关。我使用“瞬间移动”移进了 DIABLO 的所在，又一个“瞬间移动”穿了出来。这样，DIABLO 便只身追了出来，我早已移到一个墙角等着他。一看到 DIABLO 我立刻使出火墙法术，在面前点起一片火海，DIABLO 踩着大火冲了过来，我的火墙似乎根本没伤到它。于是我使出终极魔法“基督启示”，只用了两次，DIABLO 就混身冒血，象征黑暗和恐怖的魔王 DIABLO 就这样“归天”了。

……

任务篇

本游戏中的任务是随机产生的，在冒险过程中不一定都能碰上。碰不上也没关系，只不过少得些装备而已，不会影响游戏进程。下面对游戏中各种任务做一简介：

1. 在教堂门口的地上有一个身受重伤的村民。他告诉你，地下迷宫中有一个屠夫，他杀了许多人，希望你能为他们报仇。屠夫住在地下二层的一所四四方方的小屋

中，建议各位先别去招惹他，可先到第三层杀敌升级，再返身上来杀屠夫，这样比较有把握。

2. 村中的村民告诉你水源受到污染，希望你帮他们解决。任务完成后，你可到医生那里拿到一枚“三防”全加 10% 的戒指。

3. 在第三层，进入国王的坟墓后，你会遇到 Leoric 国王的骷髅，它率领一批小喽罗对你围攻，要小心呀！

4. 第四层你会遇到一个哀求你不要杀它的怪物，第二次和它对话，它会给你一件不错的装备。如果你想看看它还有什么好东西就继续和它对话，但你的贪心激怒了它，当你第四次向它要东西时，它猝然出手，你可要有个心理准备啊！干掉它，你还会得到一件很好的装备。

5. 在第四层快下到第五层的入口处，有一个小猴会要你帮它找一件东西。找到后给它，没想到它恩将仇报，招来大批小猴围攻你，杀！

6. 在第五层收集到三颗血石，放到香炉上后，你会发现一间密室。进去处理掉几个怪物，可拣到一件名叫 ARKAINE'S VALOR 的铠甲，防御力为 25，而且永不磨损，千万别错过啊！

7. 在第七层一处图书馆里，有许多卷轴，你可尽情去拣。这时你将过早地面对魔法师，不过他只是一个人，不用很怵他。对话后他会扔出一本魔法书。如果你觉得自己的能力足以摆平它，就去开旁边的书柜，你的动作会招来一场很费劲的大战！（当然也可以隔空取物）

8. 当你来到第九层时，回到村中，铁匠会让你帮他找个铁砧子(ANVIL)，使他可以继续工作。在第十层找到这东西后，铁匠会给你一把命中率 + 25% 的单手剑作为酬谢。

9. 同是第九层，在地上你会找到一本名叫 FUNGAL TOME 的书（要仔细找）。来到村中，把书交给女巫，她又会让你找个蘑菇（MUSHROOM）给她。在地上找到蘑菇后交给女巫，这时她对你说需要一个动物的大脑来继续魔法的研究。于是你随便杀死一个怪物，得到怪物的大脑。交给女巫后，她又让你帮她到医生处拿瓶炼金药。帮人帮到底，你立刻去取炼金药，不料交给女巫时她却说你动作太慢，时辰已过，炼金药对她已没有用处，真是难伺候！干脆自己喝了。好家伙！各项参数加三点，等于多升了两级半。总算没白辛苦，看来好人总会有好报！



10. 下到第十四层时，你会遇到一个人，自称是死去的 Leoric 国王的骑士，他会要求你帮他找一瓶炼金药。你欣然领命，终于在第十五层费尽九牛二虎之力找到了它，可别贪心自己喝了，去交给骑士。看样子他很感动，虽然嘴里说没有什么好东西给你，但他还是送了你一个“三防”全加 50% 的头盔，太棒了！有了它，你打 DIABLO 时就省心多了。

11. 到达第十五层，拣到一根魔杖后，回到村中。和长者对话后，接受寻找王子的任务。自此，第十五层会开一道红门。进门后你听到一阵令人心悸的狞笑，魔法师 Lazaus 说道：“你来晚了，王子已被杀死，没有人能阻挡我，哈哈……”。不要听他的鬼话蛊惑，你要坚定信心。杀了他后，再回到村中，长者告诉你王子并没有死，只要你杀了 DIABLO 就能解救他。

地形地貌篇

《暗黑破坏神》中的宏观地形是固定的，具体地貌布局则是随机生成的。像第五层为山洞地形，第九层为岩浆地形，这些都是固定的。而每一层的屋子、图书馆、十字架等等都是随机分布的，形成变化多端的迷宫。

村庄中有几个站在固定地点的 NPC——村东站着一名女巫，如果你要处理有关魔法的事情，得去找她。在村庄的中部，人员比较集中，这里有铁匠，可以找他买卖和修理武器；在长者处可以鉴定武器；医生处可以治疗创伤和买药；另外还有一名醉汉，也是村中几名幸存者之一。在村庄的北部站着一名吧女，她和一些任务有关。在村庄西北部的树下有一个安着假腿的小孩，从他那里可以买到一些武器。村中还有几处能直接下到地下迷宫的入口——在村庄东部，几头牛的旁边，有一间小屋可下到第五层；村庄西部，有一座山洞可下到第九层；在村庄中部，酒吧背后，有一道裂缝可下到第十三层。单人游戏时这几处捷径需到达相应的地层才可利用，多人游戏时则不必。

从第一到第四层，有许多用来祈祷的十字架、封闭的屋子，还有盛放先人遗体的棺材。十字架可以相应增加各项指数和武器的耐久度；封闭的屋子里往往有许多敌人，要小心应付；棺材中有可能会钻出骷髅鬼，所以打开时要做好攻击准备。此外还有血池(blood spring)可以恢复生命，魔法池(purify spring)可以恢复魔力。在图书馆的书柜中有魔法书可学到新魔法。

第五到第八层的共同点是门户较多，并且屋子之间由狭长的通道相连。利用此特点，玩者可选择一易守难攻之地，将敌人各个歼灭。

第九到第十五层的地形全部为开放式，无取巧之处。地上岩浆四流，路上危机四伏，洞中敌人伺机而动，你要时刻准备着战斗。不能一味猛冲猛打，要找到切入点，正确出击。

第十六层（即 DIABLO 层）的地形对你更为不利，无险可守。屋子再也不是封闭的，而且敌人会从多道门中同时杀出，使你措手不及，大乱阵脚。因此你必须认清道路，万不可自陷绝路。 **（待续）**

Looking Glass 新计划 去年的《超新星战记》(Terra Nova)使该公司再此成为舆论关注的焦点，1997年他们又将制作两款新作：《无限飞行》的续集和RPG《黑暗计划》(The Dark Project)。续作完全继承上一代的特点，你可以驾驶包括P－51D野马式在内的八种飞机自由地飞行于旧金山附近的地域，游戏提供了大量的特定任务，预计于7月发行。将在年底推出的《黑暗计划》象《天命之守护神》一样提供了真实的3D互动式环境，它是Looking glass欲重返RPG而精心制作的，他们的《地下创世纪》系列大家不会忘记吧！



《侠客英雄传Ⅲ》 告诉你一个好消息，精讯公司从1995年就开始宣传的《侠客英雄传Ⅲ》，现在“即将发售”。从精讯公布的最新游戏画面来看，确实比试玩版增加了不少场景，而且已经证实游戏为两张光碟。两张CD，这是否又和欢乐盒的《绝代双骄》以及金山制作的《剑侠情缘》一样，其一是音乐CD呢？自从见到那全屏的大魄力战斗动画，笔者就一直企盼它的发行，相信它不会是第二个《三国演义Ⅱ》！

《VR 战士Ⅲ》(VIRTUA FIGHTER Ⅲ) 传闻SEGA将向PC移植刚刚在街机市场推出的3D格斗大作《VR战士Ⅲ》。也许你不敢相信，以MODEL3底板每秒钟100万POLYGON的计算量才能达到《VR战士Ⅲ》的要求，它如何能移植到PC上？是不是要加一块相当昂贵的3D加速卡？我对此也感到怀疑，然而SEGA宣称，无须3D加速卡，只是要一块支持MMX且主频为200的CPU，另外还要对应DVD系统。不管能否移植，它也说明MMX＋DVD确实能令PC发生一场新的革命。



《生物危机》(BIO HAZARD) 在PS上引发一阵阵危机的这款AVG大作，终于也要出现在电脑屏幕上了。笔者在PS上刚一接触，立刻被它华丽的即时生成画面、完美的音效和简单的操作吸引住了。但仅凭这些，《生物危机》是不可能在日新月异的日本游戏排行榜上“常驻”半年之久，游戏耐人寻味的谜题、紧张刺激的悬念设计，再加上两条完全不同的线索（男女主人公各自有自己的路线，还有自己的帮手），使游戏达到了目前动作AVG游戏的顶峰。客气的说，《时空游侠》的精彩画面只有它画面的40%，因为人物POLYGON太少；《古墓丽影》引以为傲的动作设计和《生物危机》的动作相比，如剪纸人一般；《鬼屋魔影》的谜题设计不错，但因为当时机能的限制无法进一步完善，现在《生物危机》做到了，但可惜要加上NEC公司的3D ENGINE加速卡，其实游戏是随着这块加速卡附送的。这只是日文版，不知英文版是不是也要加速卡？因为它支持WIN 95，想必会支持DirectX。

《创世纪Ⅸ——升腾》(ULTIMA Ⅸ——ASCENTION) 《创世纪》系列由Ⅰ代推出至今，已是第十五个年头了，探讨伦理问题的深刻内涵和丰富多彩的情节使其在RPG中颇具王者风范。前作《创世纪Ⅷ——异教徒》因取消了伙伴系统并且过于血腥而备受指责，此次《创Ⅸ》是对根源的一次回归。游戏采用第三人称视角，所有建筑、地形、人物、怪兽和物品全部用SVGA、真3D表现，只要遵循《创Ⅸ》的秩序，你可以游历四方，率意而为。在细节方面，《创Ⅸ》有很体贴的设计：装备会自动整理分类，比如钱袋收管金银、魔钥匙环统筹钥匙，并会自动提示正确的钥匙打开房门、宝箱……关于《创Ⅸ》，其创建人RICHARD GARRIOTT口风很紧，不过他透露：《创Ⅸ》会在这个冬天，乘圣诞老人的雪橇而来。

《街霸ZERO Ⅱ》 恐怕没有人不知道CAPCOM的这个久盛不衰的2D对战游戏，随着《真侍魂》、《斗神传》和《VR战士》等对战游戏的移植，CAPCOM终于坐不住了，拿出了《街霸》系列的最新作品（《街霸Ⅲ》还未正式推出），发售日定在今年的6月28日，而且是在PC和MAC上同时发行。也许因为总共有40多首音轨的缘故，游戏采用了两张CD。前不久出了一张“街霸”的画集，其中有很多关于《街霸》系列游戏的图片和动画，非常漂亮可以拿来做WINDOWS的壁纸，“街霸”迷定要收藏哟！

《B1 通道》(TUNNEL B1)　Ocean 的这款作品号称可媲美 PLAYSTATION 的动作游戏（其实 PS 上也有此作），3D 构造的精细画面和爆炸产生的声光都令人感到震撼。你要象毁灭战士一样拿着游戏提供的 8 种武器（4 种主要、4 种次要）闯过重重关卡，一定要小心，大量的敌人都是你防范的对象，象什么机枪塔楼、火箭塔楼、激光塔、坦克、直升机（怎么感觉是 C&C）等等。这个游戏也不是单纯地毁灭一切，还有特定的任务，如修复反应堆、清理受辐射污染的区域等刁钻的难题。

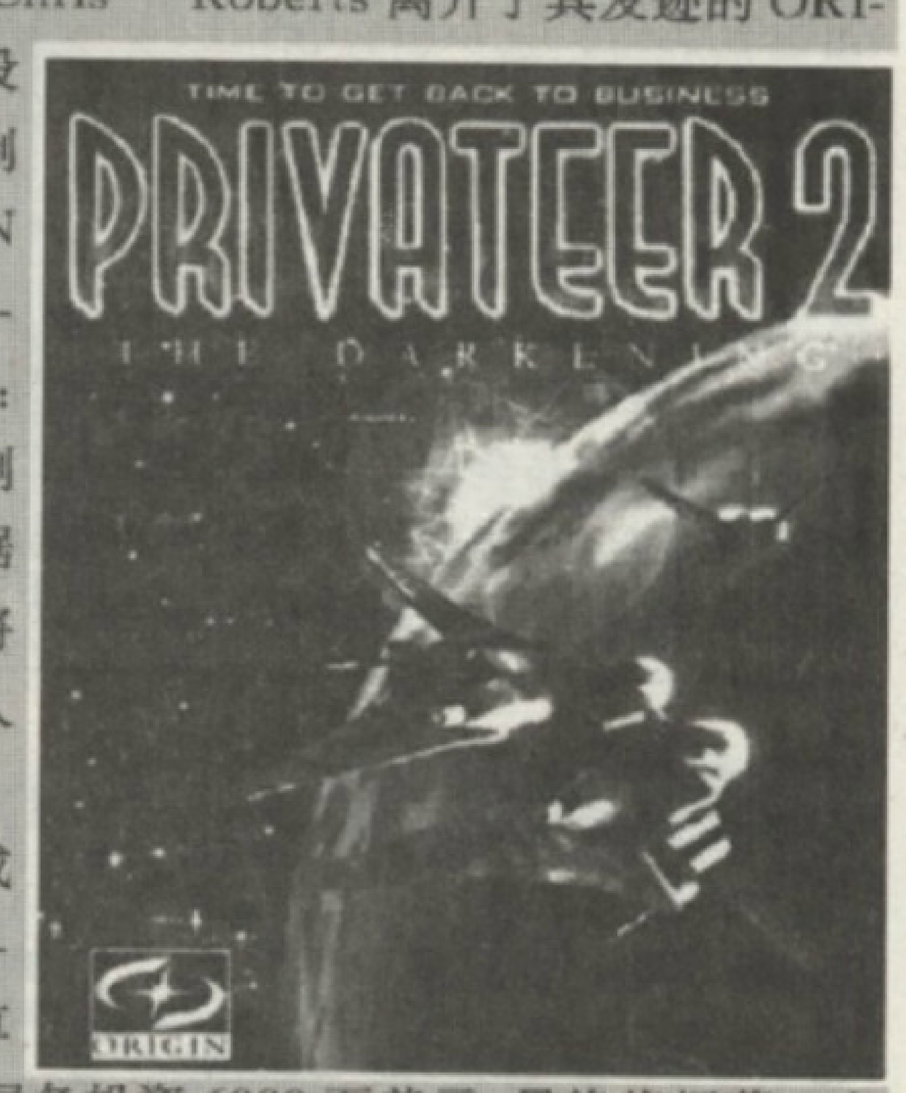
《魔法门Ⅵ》(MIGHT TO MAGIC Ⅵ，以下简称《魔Ⅵ》)　一提《魔法门》就联想起在"星云世界"的日日夜夜，现在它带着豪华的视觉效果、真实的互动性、精彩的冒险故事回来了。《魔Ⅵ》采用高分辨率、16 位彩色精心制作，并具有两套引擎：迷宫内类似 QUAKE，图像非常细腻，场景更为广阔；室外则是在辽阔的疆土上行进，感觉象《魔毯》(MAGIC CARPET)，但要精致华丽的多，你可以登上高峰，极目远眺，或俯瞰深谷，远山近水无不历历在目。游戏中的战斗提供即时和回合制两种模式，战斗时可重新部署战士的位置，操作上也非常简明，不会让人手忙脚乱。战斗中的魔法空前丰富。角色也拥有创造自己魔法的能力，各种族的特色更加鲜明，而谜题（魔法门系列的招牌）也是有史以来最多的，太恐怖了！在《魔Ⅵ》的世界中，玩家的行动会对自然及社会环境产生相应影响，允许玩家买下游戏中的一些场所加以改建。而在冒险时，日夜更替、四季交迭、人们奔波劳碌……一切都那么真实。《魔Ⅵ》于 1997 年 11 月出场，至少包含两卷故事，让我们一起期待那枫叶红了的日子。

《魔法大帝Ⅱ》(MASTER OF MAGIC Ⅱ，以下简称《魔Ⅱ》)　《魔法大帝Ⅰ》这款 1994 年出品的游戏至今在 INTERNET 的"尖端 100"上高居不下，可见其魅力非凡。因为它即有《文明》的策略性，又有 RPG 游戏的种族、物品、魔法和部队的升级制度。而《魔Ⅱ》在各个环节上都得到了极大丰富。在游戏中除了将敌人斩尽诛绝外，可以动脑动口，软硬兼施地通过其他三种途径取得胜利。这次魔法扩充至十三大类，新添的魔法中有些需用其他几种魔法联合研炼而成，而自创魔法，从属性、威力、到作用范围，将给您带来极大满足感，同时可以使用咒语创造魔怪，并召唤它们参战。在前作中，玩家是不死的英雄，而现在只要愿意，您可以亲临战场，冲锋陷阵，但要做好壮烈牺牲的准备。全新的种族，全新的角色，支持网络对战……《魔Ⅱ》正在精工细作之中，直到 98 年春天，我们才能一睹芳容。

玄狐小组最新情报：

《创世纪网络版》近况　目前 ORIGIN 已经停止接受其《创世纪网络版》的 BETA 测试参加者的招募，目前已经有来自 50 个国家的 50,000 人报名参加其 BETA 测试。测试将于今年春天开始，而游戏将于今年年底正式发行。

去年 8 月，著名游戏制作人，《陆空战将》和《银河飞将》系列的制作者 Chris　Roberts 离开了其发迹的 ORIGIN，独立创办了自己的游戏公司 Digital Anvil。半年之后他终于找到了投资者——电脑界的大哥大、微软公司。当耗资 1400 万美元的《银河飞将Ⅳ》制作完成后，Chris Roberts 拍电影的兴趣不减，然而无论是 EA 还是 ORIGIN 都不原意投资上千万美元继续拍电影，于是 Chris Roberts 离开了 ORIGIN。目前这个公司的实力还是比较强的，除 Chris 外还有《银河私掠者Ⅱ：黑暗深渊》的制作人 Chris 的弟弟 ErinRoberts；《无悔的十字军战士Ⅱ》的制作人 Tony Zurovec。据微软称他们将开发一个与《银河飞将》类似的游戏，据笔者掌握的信息看这个剧本最初的名字是 Silver Hart 即《银鹿》。同时还将开发一个即时战略类的游戏。这个游戏将是一个"三维，可以支持网络多人游戏，加人了打量电影镜头"的作品，可能将于明年上市。



著名游戏制作公司南梦宫和计算机巨人索尼于今年 2 月 11 日在东京成立了一家新公司——计算机图形公司 PolygonPictures。主要业务是研究和开发基于计算机图形的电影和娱乐软件。其中南梦宫和索尼各投资 6000 万美元，最终将招募一个 200 人的制作队伍。而 Polygon Pictures 的总裁 Kawahara 说："在数据生产的世界中，好莱坞是领袖。我们需要一个可以与他们竞争的队伍，目标是成为这场竞争中的胜利者。我们的产品将挑战斯皮尔伯格的影片。"



炎龙骑士团外传——风之纹章

北京　风使

制作公司		汉堂	
载体	光碟	系统	DOS
语种	中文	类型	战略角色扮演

大约一年以前的《炎龙骑士团Ⅱ——黄金城之迷》凭借流畅的全屏战斗动画和极酷的音效，让喜爱这种战棋游戏的玩家着实过了把瘾，"索尔"和"悠妮"也成为很多朋友的笔名。听说了《炎龙骑士团外传——风之纹章》(以下简称《风之纹章》)将要制作的消息，笔者高兴了好一阵子，急忙搜集了以下资料和喜爱"炎龙"的朋友们交流。在《风之纹章》中，你能看见新的角色穿梭往来于大家熟悉的大陆——马拉大陆，并与"炎龙Ⅱ"中的旧角色发展新的故事，这不仅丰富了剧情，也可以让人重温昔日炎龙英雄的风彩。游戏虽然名曰外传，但在时空背景上，《风之纹章》可以视为是"炎龙"系列的续作。

《风之纹章》的故事，是发生在"炎龙Ⅱ"之后，索尔等人结束了天空之城之旅后，返回了罗特帝亚，马拉大陆恢复了和平。经过了十八年的蕴酿，一股邪恶的势力借着宗教的名义再度兴起，驱使教徒在大陆各处煽风点火，还将它的魔掌逐渐伸向罗特帝亚。索尔继承了罗特帝亚的王位后，励精图治，使得罗特帝亚成为当时最强的军事大国，但是由于索尔天性豪迈刚直，厌倦宫廷的沉闷与拘束，演出一场"出走"的闹剧。这个举动，给了阴谋家可乘之机，他们暗算索尔，还派人冒充索尔，罗特帝亚陷入空前的混乱当中。所幸危急之时，男主角兰迪斯及时伸出了援手，救出了索尔，这个事件是巧遇，也是命运之神的安排，旧世代的英雄和新时代的巨人在生命的旅途上交会了。在索尔的殷勤劝诱下，兰迪斯离开了故居，和索尔结伴同行，踏上了未知的探险旅程……

在《风之纹章》中，随着剧情的发展，衍生出的复杂故事情节和形色各异的人物。有女主角法莲娜、僧侣尤利安、骑士亚克、古怪的布兰多等等。同伴义无反顾的友情以及一段人与神之间的悲恋，迥异于以往的游戏叙事结构让玩家在不知不觉中，受到剧情的感染，体会到剧中角色的悲喜情仇，带给玩家一种耳目一新的感动。

汉堂公司预计《风之纹章》在炎炎夏日的八月推出，在战斗界面方面，依然承袭了《炎龙骑士团》系列的风格，以简明的图块来显示，键盘操作。同时，在秘密关卡、



秘密商店、秘密宝物、隐藏人物方面，也一改以往毫无提示的方式，所以玩家只要细心一点，就不会再和"秘密"失之交臂而悔恨不已了。《风之纹章》采用音轨和MIDI双重模式制作，喜欢"炎龙"音乐的朋友终于可以享受完美的原音重现了。

冒险
RISK

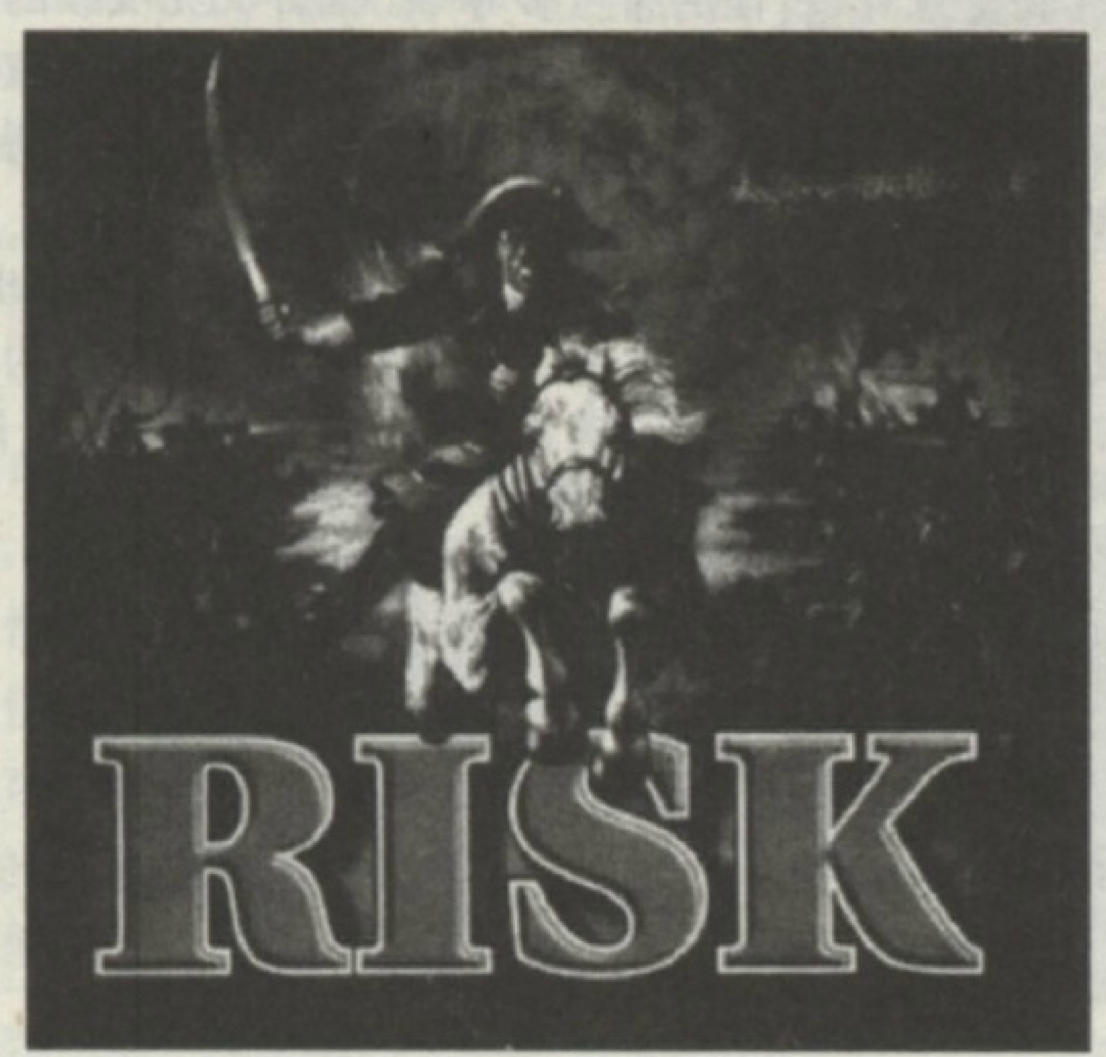
北京　赵效民

制作公司		Hasbro Interactive INC	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略

在欧美的战略游戏中很难找到象《冒险》这种形式的游戏，是不好吗？不是，是觉得比较新颖，我认为它很值得战略游戏迷们一试。

游戏以18世纪为背景，你是一个国家的首领，必须加入这场残酷的"游戏"。因为其它的国家正在窥视着你的领地，他们都想独占全球，如果他们得逞，你的国家必将灭亡，因此你也"冒险"地走上了争霸全球的道路（被逼的?!）。在游戏中，你要全力巩固你的领地，并且不断壮大你的联盟（最后再收拾你的盟友），在此基础上要毫不留情的去消灭你的敌人，最后只能有一个帝国能统治世界，谁都希望自己就是那个帝国的首领，然而任何收获都是要付出代价的……记住一点，那就是随时保持靠近你势力外围的国家（地区）的实力，因为它们是你的门户，如果轻易地丧失了，你的帝国也就会慢慢地陨落。

游戏将全球大多数的国家都在地图上标了出来（除了专用的Classic地图），每个国家的国土上插有当前占领国的旗子（最多有8个国家参与争霸），例如当你攻占了邻国后，"老"国旗就会被烧，而你的旗子将迎风飘



扬。笔者之所以说这个游戏新颖是因为在占领的过程中，有时是用筛子来决胜负，不过也有较为正规的玩法，这时你可以选择进攻的阵形（一共有三种），这对胜败是有很大影响的，此外补给、选择将领和修建城池、出现反抗势力和自然灾害的设计也是很有新意的。

《冒险》是由美国Hasbro Interactive INC（哈斯博交互娱乐公司）最新制作的游戏，容量为249M。这个公司对于国内玩家还比较陌生，但这并不代表制作水平的好坏，事实上《冒险》精美的画面与3D动画都具有极高的水准（采用了Microsoft的DirectX 3.0游戏平台）。《冒险》最高支持1024×768的分辨率，这在当前的游戏中是不常见的，而且它有两个游戏方式：Classic（经典）和Ultimate（终极），差别在于前者主要用于网络对战（除了世界、欧洲、亚洲、美洲地图外还有专用的Classic地图），后者则建立在真实的基础之上，有真实的地图、反抗势力、自然灾害、城市、首都等内容。同时它还有四种游戏模式：城市、殖民、领地和剧本，与当前的游戏潮流相吻合，《冒险》最多可以让8个人通过局域网或MODEM来进行相互对战。最后要告诉大家《冒险》还奉送了一张一模一样的光盘供两个人联机对战时使用，这是非常值得推荐的。

第七军团
7TH LEGION

北京　晨风

制作公司		VISION SOFTWARE	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	战略

WESTWOOD一贯开风气之先，《沙丘Ⅱ》播下的种子和C&C的发扬光大，使即时战略在世界各地开花结果了（别忘了还有我国的《血狮》和《终极三国》）。《第七军团》（7TH LEGION，以下简称7L）来自遥远的新西兰，由VISION SOFTWARE开发，EPIC发行，它继承了C&C的血统，又别具特色，实在令我"有一点动心"。7L将于这个春天登场：WIN 95下运行，SVGA画面；火药味儿十足的即时战略，建设基地，发展武装以将对手致于死地；支持局域网及INTERNET做战……"喂，打住，这太'C&C'了吧?"别急，好戏马上开锣，It'S SHOW TIME!

首先，7L中的战车造型极其专业，象精巧的缩微模型。而在各色坦克之外，更有机甲战士助阵，其形态各异且威力惊人：但见导弹拖着浓烟从"杀神"肩上呼啸而出，直扑目标，THE FEELING IS GREAT!!至于AI，7L可比C&C强多了，我有过刻骨铭心的体验：捍卫基地的炮塔刚把一波攻击粉碎在枪林弹雨中，一队敌机甲战士竟绕过硝烟弥漫的战场，在我防炮射程之外一字儿排开，用导弹将炮台一一敲掉，然后……在7L中没有烦人的原料开采，你的收入根据预算和时限内催毁的目标



决定，按时完成任务的奖金是很丰厚的哟!不过这使7L接近于动作游戏：不必深谋远虑，只要去消灭，再消灭。为此，设计者在游戏中增加了全新要素：（一）部队在战场上可得到一种灰色宝箱，它可赋与发现者巨大威力，如加快射击速度、破坏力加倍甚至无敌；（二）久经沙场的部队会越战越强，如同RPG，其速度和威力将随等级不断提升，这真是一大进步!你可培养自己的王牌部队，

及时将这些爱将从杀戳战场上撤回基地检修，以使其来日能挺身再战。

怎么样，相当不错吧，还有一样精彩设计——纸牌，没错，是纸牌，它们定期出现在屏幕右上角，每张牌都蕴含了神秘的力量，你只需拖动其图标指向敌军，结果？还记得除夕之夜的漫天烟火吗？YES！这一切使战局变幻莫测，一张好牌会令敌功亏一溃，而一个玩牌高手会将你埋葬在无情战火中。天知道7L最终露面时又有什么新花样儿，我已沉浸在试玩版中不能自拔，想到正式版的种种诱人之处，我只有一句话：C&C有子若此，可以休矣！"

真·侍魂——霸王丸地狱变

北京　郝闻

制作公司		GAME BANK	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	多国语言	类型	动作

自从GAME BANK推出了《饿狼传说3》后，在计算机上又掀起了一阵对战狂潮。毕竟广大的中国玩家都是从街机厅里第一次领略了对战游戏的魅力，由此"深陷其中"的也不在少数，因此对战游戏在玩家心中有着不可动摇的地位。《饿狼传说3》的成功使GAME BANK又迅速地推出了对战游戏的又一大作——《真·侍魂》。对战迷们可又要疯狂了！

相信玩友们对《侍魂》一定很熟悉，《真·侍魂》在此基础上增加了牙神幻十郎、地震等人物，同时在保留原来招数的基础上，又增加了新的招数，使人物的攻击手段更为丰富。我想许多玩家喜欢对战游戏，有很大因素在于"痛快"，把愤怒与不满都发泄到敌人身上。《侍魂》系列可以说第一个在2D对战游戏中出现兵刃的，当我们觉得空手对搏不过瘾时，《侍魂》正好满足了我们的要求。如何运用兵刃打击敌人，做到以己之长、克敌之短，是我们必须掌握的。《真·侍魂》不同于别的格斗游戏，有几处特殊之处。其一是画面具有缩放功能，当对战双方距离较远时，镜头拉长，当双方近战时，画面切近。其二是怒值的设定，当屏幕下方的怒值满后，可发出极强杀伤力的招式。其三是较力系统，当双方靠得足够近时，兵刃相交会相互较力，这在以往的对战游戏中从未有过，如果臂力弱的一方兵刃会脱手飞出，后果可想而知的。

《饿狼传说3》既然已经移植成功，《真·侍魂》自然也错不了。人物发招、移动极流畅，一点也不生涩。笔者在键盘上（看来得去买手柄了）用霸王丸使出奥义弧月斩，再加上重斩一路杀将下去。不过要注意，虽然霸王丸的重斩攻击力很强（超过某些必杀技），但出手时一定要算好距离，不然一击不中，露出空挡极大，那可就惨了！如果说《饿狼传说3》是以华丽的招数取胜，那《真·侍魂》则以冷峻的气势见长。整个《真·侍魂》都使人感到战斗的残酷，只有强者才能生存下去，再也不是同场较技，而是生死相搏！对于《真·侍魂》我套用时下流行的话——酷毙了！

《真·侍魂》的音轨也很出色，使人觉得就是作为一张音乐CD收集也很不错。对于越来越挑剔的玩家，游戏开发商从细节作起，尽量使游戏更出色，这倒应使国内的游戏开发商多加学习。《真·侍魂》对配置要求不



是很高，一台PENTIUM75+16M内存在WIN95下就已很流畅了，如果光驱太慢可以拷到硬盘上。准备好了吗，让我们去接受战斗的洗礼！

福尔摩斯之丢失的文件——玫瑰纹身案件

THE LOST PILES OF SHERLOCK HOLMES: CASE OF THE ROSE TATTOO

北京　玄狐小组

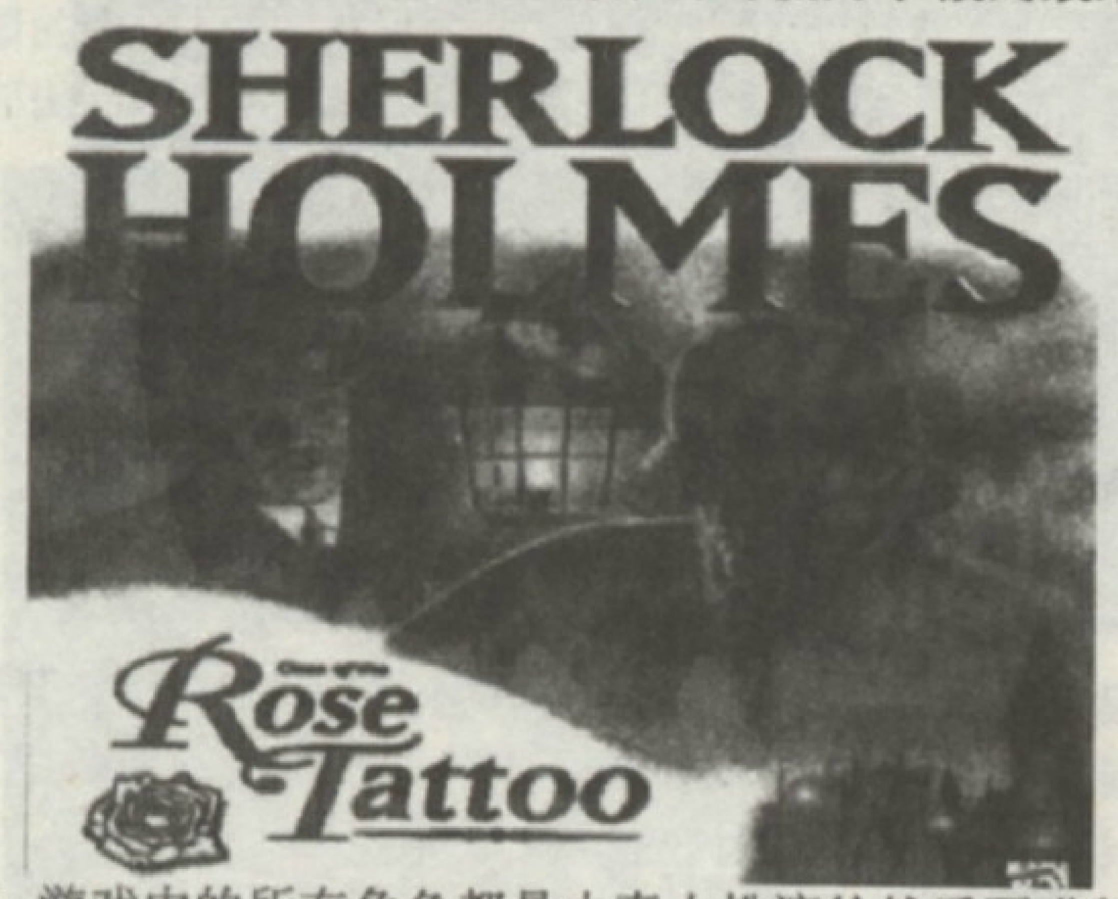
制作公司		EA	
载体	光碟	系统	DOS·WIN 95
语种	中文·英文	类型	冒险

冒险类游戏一直深受广大玩家的喜爱，它那扣人心弦、引人入胜的情节和充满挑战性的迷题让人一开始进行游戏便不忍释手。诸如《英雄传奇》系列、《国王秘史》系列、《凯兰迪亚传奇》系列等经典的冒险类游戏想必玩家们早已十分熟悉了，这些游戏在大家心目中的地位是无法替代的。现在，电子艺界推出了同样著名的《福尔摩斯探案》系列的最新作——《玫瑰纹身案件》。

游戏一上来给人的感觉就象一个失散多年的朋友又出现在了你的面前。开头画面是一个壁画似的街景，它把我们带到贝克尔大街福尔摩斯的住所。这位大侦探

收到了一封邀请函，信上的内容是他的哥哥麦克罗夫特请他到DIOGENES俱乐部来有事要商量。于是，福尔摩斯和他的老搭当华生医生立即赶奔俱乐部。但是，当他们到达俱乐部之后发现这里失火了，麦克罗夫特昏迷不醒，正在接受治疗，嘴里还含糊不清地说着什么。赶到这里的消防队员和警察声称这起由于爆炸引起的火灾是煤气泄漏造成的，福尔摩斯并没有轻信他们的结论，而是走到麦克罗夫特旁边仔细检查他的伤口，很快就否定了他们的结论。接下来，福尔摩斯和华生便开始进行认真的调查……

本游戏不仅在内容和情节上比以前的《福尔摩斯探案》更加丰富多采，而且在画面上也有了很大的改进，比以前的精美多了。游戏在制作的时候力求做到效果逼



真：游戏中的所有角色都是由真人扮演的然后再进行细致的后期加工，而不完全是画出来的，每个人的声音都各有各的特色，非常符合人物性格。另外，游戏的控制十分容易：既可以用键盘对屏幕下方的命令行进行操作，也可以用鼠标通过点或拖拽进行操作。还有一点就是福尔摩斯在实验室的桌子上做试验并不象以前那样完全由游戏本身自动控制进行，而是要由你自己来选定用哪一种药品或仪器。这样一来，游戏恐怕要比以前难多了。其实，就算没有这些复杂的试验，游戏的内容也要比以前难，这也许就是电子艺界为什么还随游戏赠送一本包含大量提示的书。此外，华生的笔记本又帮上了大忙，象以前一样，它就如同一本百科全书把所发生的一切全部都记了下来；而且，华生也会在很多细节上帮助你。

本游戏也有很多地方与前作相似，福尔摩斯还是象猎犬一样紧紧地跟住每一条线索在那张十八世纪的地图上四处调查。如果你不查清每一条线索，那你决不可能得出正确的结论来。当然，每个游戏都不可能十分完美，总会有一些缺点的，本游戏也不例外，象福尔摩斯的扮演者太年轻，实在不象个身经百战、老谋深算的大侦探。而且游戏内外所给的提示过多会降低游戏的吸引力的。但总的来说，本游戏还算是部上乘之作。别看游戏精彩，但配置要求却不高：486DX2－66、8兆内存（如果在WIN95下运行则需要16兆内存）和2倍速CD。

人气天使传

北京　赵效民

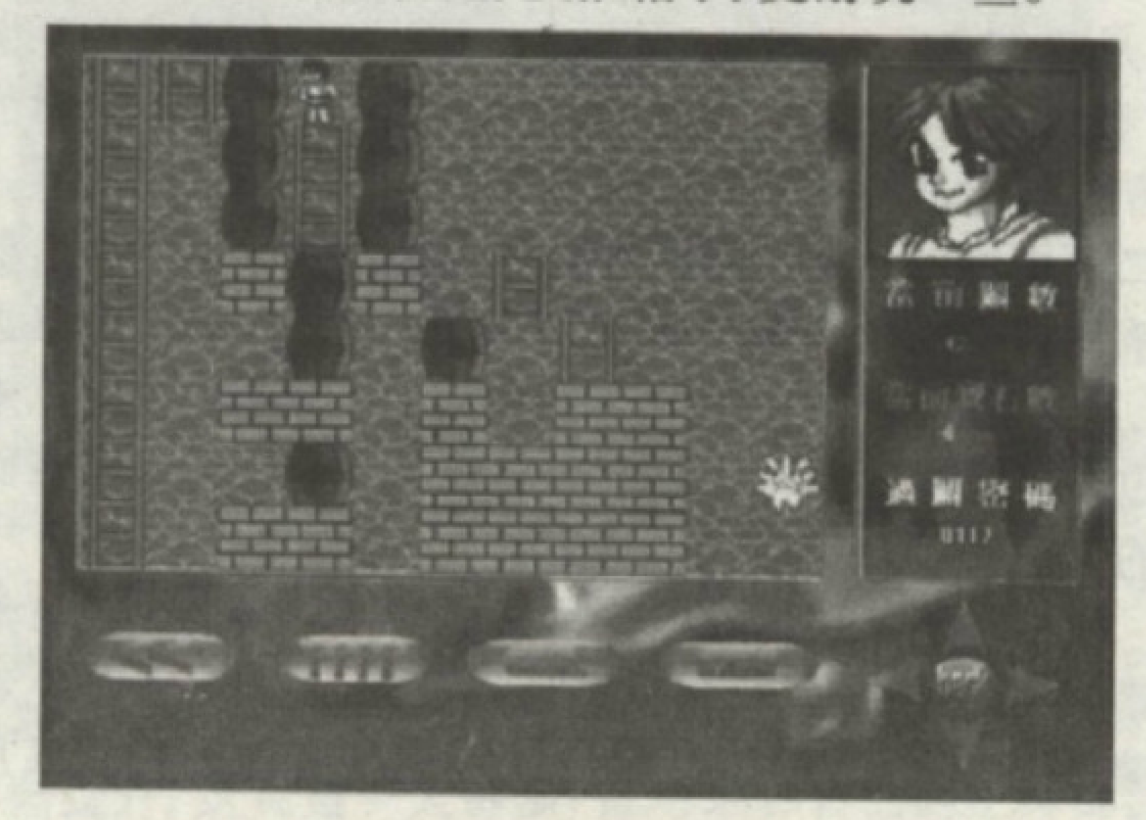
制作公司		不详	
载体	软碟·光碟	系统	WINDOWS
语种	中文	类型	益智

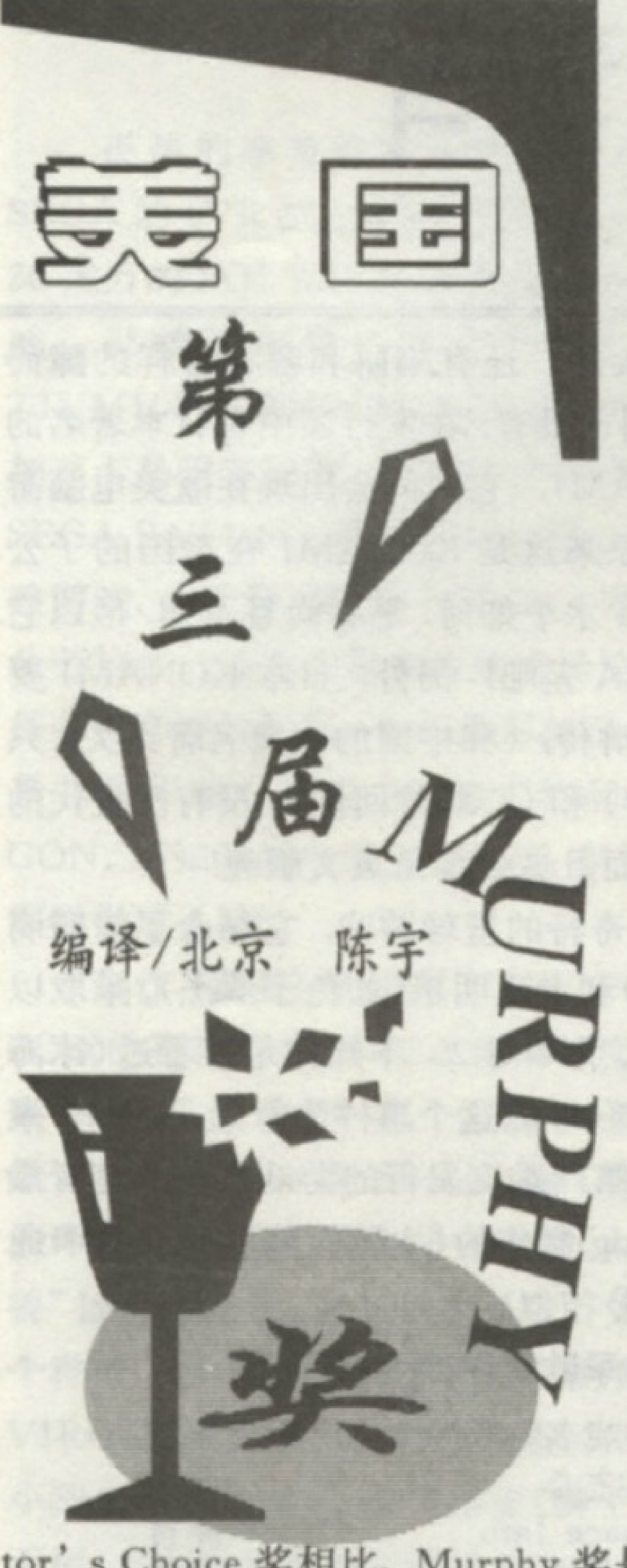
记得几年前，《推箱子》在PC机上刮起了一股不小的益智类游戏的旋风，现在许多资深玩家也都对《推箱子》赞不绝口，可见有深度的益智类游戏也是受大家迎的，《人气天使传》则是近几年少有的益智类游戏佳作。

与《推箱子》不同，《人气天使传》加入了一定的剧情，讲的是魔王冥君带领魔菌兵团入侵人气国，并将人气国的十位守护天使关入了地底迷城，只有两个人了解这个迷城中的地理和魔菌兵的防御情况，那就是东丈和达巴，他们的任务就是救出这十个守护天使，用她们的宝石去击败魔王，对于这个情节笔者认为还不如不加，如果没有这个不伦不类的情节，玩《人气天使传》的感觉肯定会更好。

游戏一共有100关，每通十关可救出一位天使，你要利用各种道具为消灭敌人铺平道路，道具是能移动的木桶和能打碎的木板。有几关中两个人还可以交替行动，其中一人可以为另一个作"人梯"。另一方面魔菌兵也分为几种，从而使游戏在可玩性和难度有很大的提高，这一点你玩过之后就明白了。在每一关中都有一个选关密码，记住这个密码就等于存盘了，下一次再玩时直接键入密码就能进入相应的关。

游戏中可以自由地"反悔"无数次，这一点比《推箱子》强一点。与后者一样，行动之前一定要仔细想清楚，这个游戏极为锻炼你思维的完善性，有时悔十几步都没用，有的关能耗费半个多小时的时间。100关下来，真的比玩其他游戏累多了。现在也许你会问我《人气天使传》与《推箱子》哪个更好，我认为虽然在许多设计上《人气天使传》很有创新，但还是《推箱子》更耐玩一些。





编译/北京　陈宇

计算机游戏不是只配扔往垃圾堆的玩具，也不是潘多拉盒子里的妖魔鬼怪，更不是要使我们的青少年变成白痴的阴谋。她一生中的主要目的是为我们带来更精彩、更生动、更具革命性的互动式娱乐作品，而且是大量才华横溢的年轻人共同创作的闪烁着人类智慧火花的结晶。

为了让我们认识创作这些杰出作品的幕后英雄，PCGAMES 特别设立了 MURPHY 奖（以第一部真人演出互动式游戏《杀人月》中的男主人公 Tex Murphy 命名）。与主要以评价产品为主的 Editor's Choice 奖相比，Murphy 奖是专为表彰那些为使计算机游戏成为 20 世纪最具创造力的娱乐形式而不断努力的人们而设。

终身成就奖　id SOFTWARE

他们每次新游戏的成功发行都会严重影响全美国的办公室效率。鉴于他们当中的几位关键人物离开了 id SOFTWARE 去追寻自己新的梦想，现在正是向这些点燃了 3D 动作游戏革命之火的前驱们致敬的最佳时刻。

我们不会忘记《肯指挥官》系列（COMMANDER KEEN），不会忘记它对 id SOFTWARE 的成长和 DOOM 的成功做出的贡献。我们有个感觉就是这些小伙子们对电脑游戏未来的发展所能做出的贡献还远不止于此，因此对那些仍然留在 id SOFTWARE 和那些寻找人生新的地平线的人们都致以我们深深的谢意和祝贺。

最佳男演员　空缺

最佳女演员　空缺

真人演出游戏在过去的一年中所表现出来的价值，更多的在于它所使用的技术而不是它具有更好的娱乐性，这种情况使这种互动式电影游戏陷入了困境。这种游戏会死亡吗？我们不这么认为，制作者们只需重新评价传统的故事情节和在一个互动式环境中应扮演的角色。尽管如此，互动式电影游戏现在还是能唤起我们更多的想象力，而且真人演出游戏的制作者预言 1997 年这种数字化演出形式会表现得比现在好得多。

最佳真人表演奖得主　Chris Jones
Adrian Carr
Aaron Conners

Chris Jones 并没有在《潘多拉密令》中使用比它的前作《杀人月》更多的真人表演成份，但这并不妨碍《潘多拉密令》中他和导演 Adrian Carr、联合制作人 Aaron Conners 通力合作创作的真人演出电影成为当年度最佳作品。

最佳美术设计奖得主　Mark Ryden

如果有谁怀疑电脑游戏缺乏其他艺术形式所具有的视觉表现力，那就应让他玩一下“9”。RYDEN 指导的这部场面豪华的冒险游戏里的造型设计极富创造力。既然一个想象的世界看起来是如此的神奇，那谁还会需要照片般的真实感呢？

最佳动画奖得主　Eric Ciccone
Mike Dietz
Douglas
TenNapel

粘土动画在屏幕上很少有较好的表现，更不用说在计算机监视器上了。设计师 TenNapel、盔甲设计师 Peter Marinello 和动画工程师 Ciccone（还有他们的美术设计方面的同事 Mark、Tim Lorenzen、Brian Belfield、Edward Schofield）手绘了《粘土世界》动画中的每幅画面，效果是惊人的。

最佳音乐奖得主　Terry Taylor

《粘土世界》使用了可点播的切分爵士乐音轨，正象《粘土世界》中所代表的很多种其他趋势一样，它的音乐似乎已经领先于目前的互动式时代几十年。Taylor 天才的谱曲为在游戏主角解开那些复杂的谜题时创造了一种完美的音乐氛围。

最佳剧本奖得主　Chris Jones
Aaron Conners

身穿风衣，帽沿压得很低的侦探 Tex Murphy 在游戏《潘多拉密令》中发现自己陷入了一个恐怖的阴谋。从雨后滑溜的城市街道到外星人坟墓的无底深渊，《潘多拉密令》复杂曲折的故事情节使我们时而浑身颤栗、毛骨耸然，时而轻松愉快、心满意足。

最佳画外音奖得主　Jon St.John

虽然他不用非得为《毁灭公爵 3D》做大量的配制画外音的辛苦工作，但他所做的是无价的，也是盖世无双的。这将为 3D 动作游戏迷们增添许多新的口头禅，DUKE 那有趣的性格是《毁灭公爵 3D》区别于其他众多的 3D 射击游戏的关键。

1997欧美游戏发行预告

北京　心雨

在刚刚过去的1996年，发生了几件令电脑玩家扬眉吐气的大事。首先是在美国电脑的销售量首次超过电视，而且大多数是家庭购买；其次随着PENTIUM芯片的普及，PC GAME的效果越来越强，在游戏市场的比例也渐渐超过了TV GAME；三是我国的正版市场逐渐发展壮大，国产游戏软件崭露头角。这篇文章将为您介绍预计欧美地区1997年发行的PC GAME，由于篇幅问题，不能把全部的作品展示给大家，只能挑出笔者认为精彩的GAME，并粗略谈一谈其中一些游戏。

春季篇

在这个季节有大量的名作出品，其中金牌制作小组WESTWOOD的《天命之守护神》最值得期待。前些日子，有大量的人对Blizzard的《暗黑破坏神》大加赞赏，说它的画面、音乐和剧情全是超一流的，与以往的角色扮演游戏完全不同。不过我认为《暗黑破坏神》动作的成份太重，这反而削弱了游戏的故事性，虽可选择三种不同的职业，但若能将武士、魔法师等组成一支强大的队伍去迷宫冒险恐怕更能激起玩家的兴趣。《天命之守护神》的DEMO大家可能已经见到了，3D动画的逼真程度令人惊叹，各个场景如史诗般华丽，只有它才能开辟RPG的新纪元。



《X战机对决钛战机》也是一个引人注目的作品，两个方面你都可以选择，对于“星战”迷来讲是必须装备的“武器”。Lucasarts的另一颗“重磅炸弹”——《绝地武士》现在已被媒体宣传得十分过火，好象它会将QUAKE轰到第十八层地狱去。我劝玩家不要期望太高，就象当初《死星战将》比DOOM只是增加了俯视和仰视，《绝地武士》也不会有多少创新。《龙之心》是一款横版动作游戏，人物是用真人影像扫描的，一路之上除了有手持利刃的敌人外，还有陷阱和各种各样的障碍物。不知读者注意到了没有，在发行表中有日本著名的游戏机软件商KONAMI，它为何会出现在欧美电脑游戏商的行列中呢？原来这是KONAMI在美国的子公司，NBA in the Zone水平如何，笔者尚且不知，但以它的功力想来不会比EA差吧！另外，日本KONAMI要向PC移植《幻想水浒传》（和中国的古典名著无关，只是能找到108个伙伴）和《心跳的回忆》，没有次世代的朋友也可以享福了，而且这些都是英文版呢！

Space Jam是个奇特的篮球游戏，它结合了篮球明星（如迈克尔．乔丹）和卡通明星（如兔子罗杰），采取以往NBA Jam的形式，为2对2。不知你是否看过《冰海沉船》这部电影，Titanic以这个事件为背景，是一个豪华的3D冒险游戏。第一季度发行的游戏之中，笔者最喜爱的游戏是Bullfrog制作的《主题医院》，游戏是卡通风格的，和《主题公园》相似。

1997春季欧美游戏发行预定

发行商	游戏名称	类型
Acclaim	龙之心	动作
Acclaim	Space Jam	体育
Acclaim	铁血快打	动作
BlueByte	工人物语2资料片	策略
Bullfrog	主题医院	策略
Cybereams	Noir	冒险
EA	长弓阿帕奇97	模拟
EA	Kill, Krush& Destroy	战略
EA	创世纪网络版	角色扮演
Epic	光速兔崽子Ⅱ	动作
GT	Titanic	冒险
GT	Intothe Shadows	动作
InterPlay	维京小子闯通关Ⅱ	冒险
IM	Air Warrior Ⅱ	模拟
Konami	NBA in the Zone	体育
Lucasarts	X战机对决钛战机	射击
Lucasarts	绝地武士	动作
Microprose	幽浮Ⅲ	策略
Microprose	Off Road	赛车
Novalogic	钢铁雄师Ⅱ	模拟
Novalogic	卡曼契Ⅲ	模拟
Sega	世嘉拉力	赛车
Sierra	红爵士Ⅱ	模拟
Timewarner	Safecracker	冒险
UbiSoft	Street Racer	动作
Virgin	天命之守护神	角色扮演
Virgin	Apache	模拟

夏季篇

炎热的季节好象激烈的游戏也趁机多了起来，SEGA 的《VR 战士Ⅱ》在街机和土星上可谓八面威风，30 多万的 POLYGON 使其成为最受欢迎的 3D 对战游戏，移植到电脑上情况会怎么样呢？据称 PENTIUM100 最多能达到 10 万 POLYGON，看来没有 3D 加速卡是很难展现《VR 战士Ⅱ》的原貌。还有一个从 SEGA SATURN 移植过来的类似《D 之食卓》的 3D 冒险游戏，由三荣书屋以 4CD 的大容量制作完成，女主人公劳拉在一艘太空船中开始这场惊心动魄的冒险，敌人是各种各样的异形，有的异形甚至是隐形的。游戏的场景非常华丽，而且 3D 的人物和场景完全是 POLYGON，不知移到电脑上会如何，但愿不要象《D 之食卓》那样做成 AVI。

制作《雷曼》的法国 UBISOFT 又将发行一个名叫 POD 的赛车游戏，SVGA 的解析度已不必说，而且在速度和流畅度也不错，但至少要 PENTIUM120 的 CPU。StarCraft 是 Blizzard 继《魔兽争霸Ⅱ》后的最新的即时战略游戏，有人将它译成《太空争霸》，非要跟“魔兽”扯上些关系，其实这次是以外太空为背景，可以选 3 个种族，感觉有些象《沙丘Ⅱ》的背景。《黑暗之心》是 VIRGIN 即将推出的动作大作，一个小男孩带着心爱的小狗去打败大魔王，画风很象《狮子王》。《4－4－2》大概不用介绍，大家也能知道是什么类型的游戏吧！

1997 夏季欧美游戏发行预定

发行商	游戏名称	类型
Acclaim	Enemy Zero	冒险
Blizzard	StarCraft	战略
EA	FIFA Soccer	体育
EA	致命快感Ⅱ	赛车
GT	异教巫师Ⅱ	动作
Maxis	Simgolf	体育
Maxis	Simcopter	策略
MicroProse	捍卫雄鹰4.0	模拟
Ocean	魔鬼飞行任务Ⅲ	模拟
Sega	《VR战士Ⅱ》	动作
Sega	World Wide Soccer97	体育
UbiSoft	Pod	赛车
Virgin	黑暗之心	冒险
Virgin	4－4－2	体育

秋季篇

《反叛》(Rebellion）是 Lucasarts 顺应潮流制作的以星球大战为背景的即时战略游戏，到目前为止，笔者只见到几张图片，而且还不是游戏中的画面，但以 Lucasarts 的实力和“星战”魅力应该会给大家一个惊喜，据说它由曾在牛蛙（Bullfrog）工作过的 ScanCooper 设计制作。《创世纪Ⅸ》无疑是本季度一颗耀眼的明星，目前该游戏的制作小组在庞大的游戏故事和先进的游戏技术上取得了平衡点，这个 3D 多边性的 RPG 游戏会让玩家所扮演的 Avatar 在 Britinnia 上展开全新的旅程，但因为《创世纪网络版》的影响，实际上《创世纪Ⅸ》的发行日期还会推迟。7th Legion 也是即时战略游戏，由擅长动作游戏的 EPIC 公司制作。

1997 秋季欧美游戏发行预定

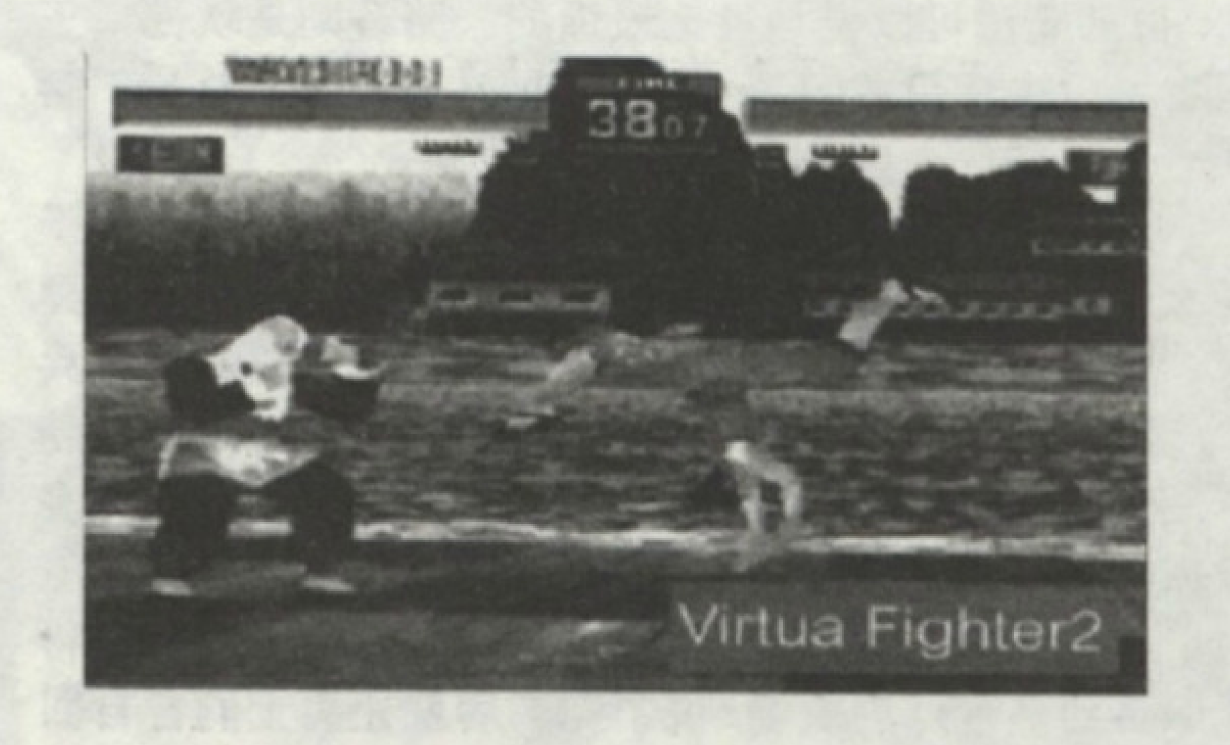
发行商	游戏名称	类型
Acclaim	世界拉力冠军赛	动作
Bullfrog	上帝也疯狂Ⅲ	策略
EA	创世纪Ⅸ	角色扮演
EA	World Cup 98	体育
Lpic	第七军团	战略
Lucasarts	Rebellion	战略
Mindscape	装甲元帅97	战略
Virgin	Rally	赛车

冬季篇

id Software 制作、GT 发行的 Quake Ⅱ 和 Core 制作、Virgin 发行的《古墓丽影Ⅱ》不知是不是空穴来风，但因为这两款游戏的成功，若发行二代，我们也不会感到惊奇。在美国大受欢迎的电影 STAR TREK 再次由 MPS 推出新作，这套游戏请到了电影中的原版人马来配音。SEGA 要发行自己的招牌游戏《音速小子》的续集 Sonic 3D Blast，这是追求速度的动作游戏，要想让 Sonic 跑得快一些，恐怕需要 PENTIUM100 的 CPU 吧！不过，到那时，这应该算是基本配置了吧！

1997 冬季欧美游戏发行预定

发行商	游戏名称	类型
GT	QuakeⅡ	动作
Microprose	Star Trek:Cenerations	冒险
Sega	Sonic 3D Blast	动作
Virgin	古墓丽影Ⅱ	冒险
virgin	Kiss of Death	冒险



Virtua Fighter2

MUD巡礼

漫谈网络游戏MUD（十二）

北京 迦楼罗

失落的国度
DOOM OF LOST KINGDOMS

背景

（一）坎德斯王国与黑暗大陆

火红的太阳将它毫不留情的余晖从西边的窗口照在伊克斯国王的脸上。从坎德斯王国西边一望无际的大草原望去，这等景致是如此的美丽，然而他并不是在欣赏这壮丽的景色，换作任何人恐怕也无法享受这等悠闲。他只是一直痴痴地望着城门外扬起半天高的尘土，不时若有所思，不时又喃喃自语。

突然门外传来一阵仓促的脚步声，皇宫警卫："陛下，敌人已经被击退了。"伊克斯国王转过身来，眯起的眼睛和泛着微笑的嘴角使得他脸上的皱纹更加明显。纵使难掩心中的喜悦，伊克斯国王还是镇定而威严地说："知道了，你下去吧。"语气之坚决，好象这是注定中的结果一般。因为这样的征战，十几年来一直都持续着，但是他心里明白，黑暗大陆邪神的威胁与日俱增，而渐渐老迈的身体不得不让他担心坎德斯王国将来的命运。

不久，战士罗塔(Rotar)所率领的军队凯旋归来，随行的还有魔法师凯瑞纳（Karenna）及骑士路易(Louie)。罗塔是坎德斯王国中最英勇的战士，是王国中剑术最精良的，同时他还负责训练全国的军队。凯瑞纳是每次在征战时负责施展法术的巫师，经过努力的钻研，他的魔法可以说是世上最强的。路易则是坎德斯王国有始以来最勇敢的骑士，每次的冲锋陷阵，总是不落人后。他们三个都是伊克斯国王的亲信。

纵使战事就发生在城门外不远的地方，然而由于长久的征战士兵们仍然觉得这段回家的路途遥远异常。当城门打开时，伊克斯国王早就在等待凯旋的士兵了，罗塔等人一见伊克斯国王，立刻下马。罗塔说道："陛下，邪神这次的攻击总算没有得逞。"伊克斯国王说："多亏你们，要不然黑暗大陆的势力恐怕早就入侵坎德斯王国了。"他们几人就如老朋友一般聊了几句。罗塔随即将军队带到皇宫外的校场，说了几句后就让兵士们各自回家了。

然而在黑暗大陆那里……

当席尔(Sear)所带领的残余部队回到黑暗大陆时，一道闪光从天而降，并且围绕在席尔周围。士兵们一阵惊慌，吓得四处溃散。霎那间，席尔觉得一阵晕眩，便被邪神召唤到他的面前。

邪神本是远古时期的一只恶龙，因为在黑暗大陆上的洞穴中吸收了黑暗的邪恶力量，经过无数年后幻化成现在半兽人的模样。虽然依稀可以看出是人的模样，但是利爪加上强有力的尾巴显得有些不协调。而邪神现在坐的位置，就是长久以来他吸收黑暗邪恶力量的所在。这个地方看起来也没有什么特殊之处，只是不时会从地底冒出黑色的烟雾，一般人只要靠近，马上会被黑暗势力吞噬。然而邪神却因为本身邪恶的特质加上长久以来的吸收，此处反而是邪神不断壮大的源泉。虽然邪神邪恶的力量成长不快，但是经过这千万年的时间，在最近几年已经几近饱和了。

席尔带着战栗的口气跪着说："罗塔实在太英勇了，并且坎德斯还拥有最好的魔法师协助，所以……"邪神原本愤怒的心情因为席尔的这番话而更加暴涨："照你这样的打法，我们要何时才能占领坎德斯王国！要何时才能拥有紫色水晶的力量！"说着邪神便将右手伸出，掌心朝上，五指微微弯曲，看起来像是要抓人一样。慢慢地，邪神便在手上聚出了一个能量球。席尔感觉事态不对，两行眼泪便忍不住地流下来："邪神饶命！属下有一个可以攻占坎德斯王国并且夺取紫色水晶的办法。"话一出口，席尔便后悔了，哪有什么办法，还不是要暂时保住自己的命。以后的事以后再说吧，席尔心里这样想着。邪神一听到席尔的话，强忍就要发出的能量球，回了一句："要是真有办法，我们也不会打了十几年还在打。"邪神回想起过去十几年，整个世界已经都在他的统治之下了，唯独坎德斯王国……要不是畏惧紫色水晶的力量，邪神亲自出马，坎德斯王国根本不堪一击。

（二）紫色水晶

话说席尔的一番话，虽然邪神抱着怀疑的心态，也总不免要听他如何辩解。席尔一看邪神收起能量球，心中的惊吓已经收起了一大半，便说"邪神陛下，虽然我们攻打坎德斯王国已经十几年了，但是此期间我们与坎德斯王国的力量确实是彼消我长……"邪神这时别过头去，用不屑地口吻说："那又怎样呢，还不是屡攻不下。"

席尔看到邪神已经被他的话所吸引，赶忙接着说："坎德斯王国的伊克斯国王年事已高，加上长年的征战，实已民不聊生。如果我们趁现在由邪神陛下带领我们再去攻击，不但对方无法料到我们会再度攻击，坎德斯松懈的兵士们也一定没有打仗的士气。"邪神听了这番话，觉得有些道理，但是心中又畏惧紫色水晶的力量，不知不觉间露出了疑惑的表情。席尔总归是聪明人，一见邪神的脸色不对，马上又说："其实邪神陛下何必那么畏惧

紫色水晶呢？那已经是四千年前的事了啊！而且四千年来，邪神陛下的力量已经不知道成长了多少……"

四千年前，当邪神还未幻化成人形时，偶然间在黑暗大陆的诺特柏（Mount Norteber）山上发现了一块紫色的水晶。当时邪神还不知道这块水晶有何作用，只觉得好奇，便慢慢趋向此水晶。殊不知此水晶是代表正义的光明力量，专门吸收黑暗的邪恶势力。就在邪神慢慢靠近水晶时，紫色水晶突然发出紫色的光芒，似乎知道邪恶力量的到来。邪神惊慌之余，猛然退后了几步，双手引来魔法飞弹便要攻击。谁知紫色水晶根本不畏惧，反而将魔法飞弹的能量吸收掉，同时也因为紫色水晶受到攻击，所发出的紫色光芒霎时将邪神团团围住。那紫色的光芒是一道坚硬无比的能量障蔽，此时邪神已经无路可退。邪神渐渐感受到一股强劲的力量包围着他，令他几乎要窒息。邪神越来越害怕，紫色光芒却越来越明亮。邪神使用脱离法术想要逃脱，但是根本无法脱离这紫色的光团。就在感到力量渐渐被吸收时，邪神心中念头一转："既然要被吸收掉，不如干脆奋力一搏！"于是邪神高举双手，用千万年的邪恶力量唤出中子球，试图与紫色水晶同归于尽。同时紫色水晶的能量障蔽感受到邪神的中子球，也越加强烈了。而就在一霎那间，邪神向紫色水晶发出中子球。虽说紫色水晶专门吸收黑暗的邪恶势力，但是这样一股强大的势力却是头一次遭遇，就在紫色水晶与中子球接触的一霎那产生了极激烈的爆炸，几乎将整个黑暗大陆炸沉。邪神晕了过去，此大陆又重新恢复了黑暗，也不知道过了多久，邪神才慢慢恢复知觉，但是却将其千万年来所吸收的黑暗能力损耗大半。原本以为紫色水晶就此被毁灭，没想到现在竟然会出现在坎德斯王国中，而这也就是邪神一直对坎德斯王国久攻不下的原因。

席尔待邪神回过神后又说："其实邪神陛下大可以带领所有黑暗大陆中的怪兽攻打坎德斯，然后大家合力将紫色水晶消灭掉，这样就可以去掉邪神陛下的心腹大患了。"邪神也未尝不这样想，但是如果所有黑暗大陆的怪兽加起来的力量仍不及紫色水晶时该如何呢？到时可能是所有黑暗大陆的怪兽会被吸收掉。但是邪神心里想着："上次跟紫色水晶硬碰硬，紫色水晶应该也是元气大伤，说不定这次我集合所有黑暗大陆的邪恶势力便可能有胜算。"

想到这里，邪神终于开口说："好吧，就听你的，马上召集所有黑暗大陆的怪兽到此集合。"同时邪神将双手交叉放在胸前，闭起双眼口中念着咒语。不一会儿，两位黑暗骑士便出现在席尔的面前，邪神又说："你们三个现在立刻去召集所有黑暗大陆上的怪兽，明天晚上我们要再度发起攻击。"

（三）诡计

席尔及两位黑暗骑士遵照邪神的指示，召集了所有黑暗大陆上的怪物，这其中包含了重金礼聘而来的杀手之神蒙德（Monder）、魔法师尤丽（Yuri）、恶魔戴诺（Dyno）及吸血鬼索斯（Soth）。蒙德之所以被称做如风般的杀手之神，主要是因为他来去无踪，常常可以在敌人不知情的状况下毫不费力地杀死敌人。他杀人从不问理由，只看雇主能否出得起价钱。魔法师尤丽与坎德斯王国的凯瑞纳原本一同在黑暗大陆修习魔法，后来由于凯瑞纳良心发现，觉得自己不应该为邪恶势力作恶，再加上两人不和，因而弃暗投明到了坎德斯王国，与黑暗大陆作对。恶魔戴诺则是黑暗大陆上力量最大的怪兽，他有着尖锐的利爪和坚硬的恶魔皮，如果不用法术，任何生物都不是他的对手。至于索斯则是由吸血蝙蝠变化而来，纵使现在已经是人形，却改不了吸血的习惯。除此之外，还有数以万计的由蒙德、尤丽及戴诺所领导的军队，不多时整个黑暗大陆上的邪恶势力便聚集在邪神的面前了。

在坎德斯王国这方面，大家正因凯旋而庆功，除魔法师凯瑞纳外，谁也没有感受到这将至的危机。凯瑞纳独自坐在城门上的了望台里，眼睛一直向黑暗大陆的方向望去。"凯瑞纳，你有心事吗？"这突来的声音，惊吓了正在沉思中的凯瑞纳，回过头一看，正是坎德斯王国的牧师米瑞安。凯瑞纳道："也没有什么，就是心中觉得不安。"话一说完，凯瑞纳又徐徐地回过头去望着远方。

米瑞安知道他是担心邪神的事，赶忙安慰说："不用担心，他们刚刚被击退，暂时不会来的。""最好是这样。"凯瑞纳知道米瑞安是在安慰他的，因为米瑞安也知道坎德斯王国将面临建国以来最大的浩劫。正说着，突然原本皎洁的月光被一阵浓厚的乌云遮住，天空开始下起雨来了。米瑞安劝凯瑞纳进屋内，当正要走时，突然黑暗大陆的方向传来阵阵的骚动，纵使雨声加上雷声，都没有办法遮掩住远方传来的怒吼，就连身经百战的凯瑞纳也没有见过这等声势。凯瑞纳大声叫了出来："糟了，担心的事竟然变成真的了。"两人赶忙到皇宫去，身体湿漉漉的两人的确引起一阵小小的骚动。

凯瑞纳也不等伊克斯国王说话，开口便说："邪神又来了，而且这次的攻击规模是历史上最大的。"伊克斯国王一听，顿时心中乱了方寸，一时不知如何是好。这时罗塔赶忙说："陛下，没时间了，请先让路易率骑兵队去迎战，我跟凯瑞纳率皇宫中的军队随后接应。"罗塔及路易在领了伊克斯国王的命令后便带领了所有坎德斯王国的军队浩浩荡荡向邪神的方向前进。两军交锋时，罗塔与路易显得英勇无比，一点也不象才下战场的样子。所有坎德斯王国的士兵在他们俩人带头下个个士气大振，奋勇杀敌。罗塔与路易一点也没有注意到邪神阵中只是一些乌合之众，并不见席尔等人。只觉得黑暗势力终是不敌正义的一方，而且也觉得伊克斯国王太紧张了，这不过是另一次普通的攻击。

谁也没有想到这是邪神的诡计，邪神既然决定要奋力一搏，便料定如果发动攻击，坎德斯王国必会动员所有军队。如此一来，坎德斯王国便唱了空城计。所以邪神早就在军队到达之前，带着席尔、蒙德和索斯等人，利用空间转移术来到坎德斯王国的城门前伺机而动。待坎德]斯的所有军队出动后，蒙德便潜入城中，打开城门让

邪神等人进入。

此时坎德斯皇宫内除了几个守卫外，伊克斯国王身边就只有牧师米瑞安及专门负责医疗伤兵的医疗师尼斯提。伊克斯国王正在皇宫的密室中对着紫水晶发呆，想着坎德斯王国的命运完全就看紫水晶了。紫水晶正闪闪发亮，能量障蔽围绕着伊克斯国王。邪神要找紫水晶最是容易不过，他伸出食指和中指点在额头上，一下子便定出长久以来他所畏惧力量的方向。“在那边，”邪神说道，接着便引人至皇宫密室去。这时皇宫中的守卫一一都被蒙德无声无息地用背刺所杀，故并没有一个人可以去通知国王敌人已经入侵到皇宫中。

当邪神破门而入时，整个密室中只有伊克斯国王及紫水晶。紫水晶因为邪神的到来，能量障蔽增加了好几倍，邪神等人霎时退后了好几步。伊克斯国王这时才回过神来，看到邪神，他露出了惊慌的表情。同时在城门上观战的牧师米瑞安也察觉到皇宫中的情势不妙，赶忙施展移动术，霎时间就到了伊克斯国王的身边。伊克斯国王一见米瑞安到来，赶忙要米瑞安召回罗塔、路易及凯瑞纳。而正在战场中的罗塔、路易及凯瑞纳因为米瑞安的召唤，莫名其妙地来到伊克斯国王的身边，当众人仔细一看才知道邪神已经入侵皇宫了。

这时两边壁垒分明，伊克斯国王这边完全靠紫水晶的能量障蔽保护着，而邪神这边则准备用全力破坏紫水晶。邪神心中虽然还是有稍许的畏惧，但还是说：“伊克斯，拿命来！”说完魔法师尤丽、吸血鬼索斯及席尔等人都趋身向前。紫水晶这时的能量障蔽更强了，并且强化了罗塔、凯瑞纳、路易和米瑞安等人的勇气及力量，好象长久以来这场征战就是被注定了一样。

（四）同归于尽

这时两边谁都不敢先出手，邪神这方面谁也不敢先向紫水晶的力量挑战，而坎德斯王国这边的勇士一但离开了紫水晶的能量障蔽，谁也没有把握会赢。恶魔戴诺先沉不住气，首先用他的利爪往伊克斯国王的方向扑去。但是戴诺一碰到紫水晶的能量障蔽，便被反弹了回来，他巨大的身躯撞毁了整个密室的一面墙。这时戴诺才明白为什么邪神会这么畏惧紫水晶的力量。魔法师尤丽一见戴诺口中吐出鲜血，便赶忙用治疗术帮戴诺疗伤。此时罗塔一见邪神这方少了两人，高举黑钢阔剑便往邪神砍去。哪知邪神闪也不闪，只是扬起披风一拨罗塔便被击退，他身上的黑钢铠甲被震得粉碎，而罗塔也倒在地上奄奄一息。幸好此时医疗师尼斯提已经赶来，用回春之手，加上有紫水晶的保护，不一会儿，罗塔就完全恢复了，只是经过这一波对决，双方便没有人敢再轻举妄动了。

双方就这样静静地对峙，甚至好象都可以感觉到时间正从他们的身边溜过。不多时，邪神说：“伊克斯，你还是交出坎德斯王国吧。如果你交出来，我便可以免你一死。”伊克斯国王当然不会就此屈服，心里面早就想过就算牺牲自己的生命也要保有这大地上的最后一块乐土，便说：“邪神，你可知道自从你侵入这整个世界以来有多少人生活在水深火热之中吗？而坎德斯王国现在是他们的最后依靠，你却仍要赶尽杀绝。”邪神听了大笑说：“你可是天真极了，我邪神自黑暗大陆入侵以来，心中所想的就是要将整个世界纳入黑暗世界的统治中。我喜欢看人类受苦的样子，我喜欢折磨人类。”

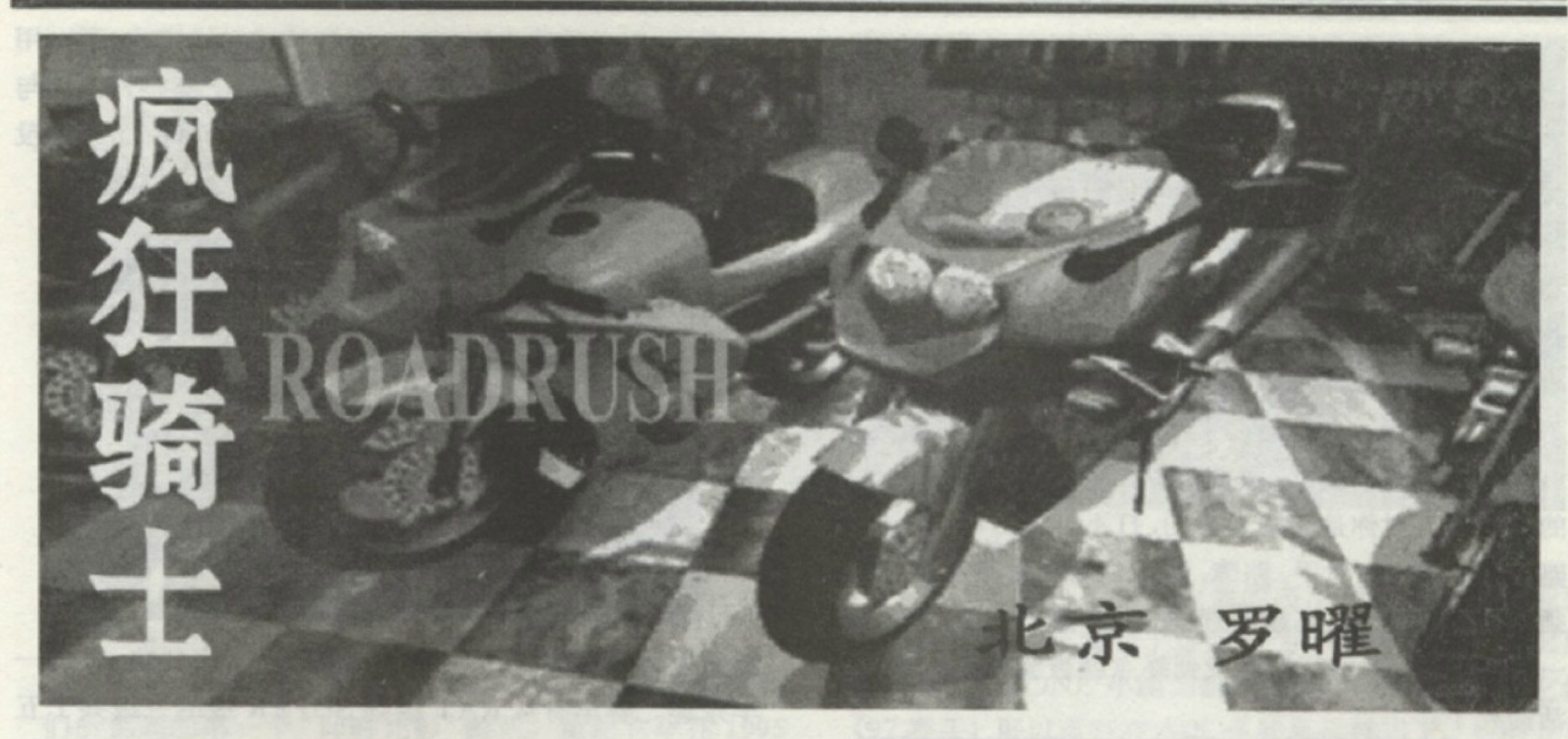
伊克斯国王这时捍卫坎德斯王国的意念更加强烈了，他抽出系在腰间的钻石神剑，并且拿起紫水晶将之镶入剑柄握把尾端的圆形孔中。这个举动霎时解除了众人的能量障蔽，并且原本透明的钻石神剑便如充电了一般泛着紫光。伊克斯国王说：“这样耗下去不是办法。你们大家听好，今日我们为了往后众人类的幸福而战，让我们一起为光明的世界击退黑暗势力吧！”说完所有的人便进入备战状态。邪神一见伊克斯国王的举动，也命所有人一字排开，说：“伊克斯，今日你我一战，不是你死，就是我亡。”邪神话还没说完，伊克斯国王的钻石神剑已经砍了过来，罗塔等人也同时向前进攻。这个时候，伊克斯国王对上了邪神，凯瑞纳对尤丽，罗塔对戴诺，路易对杀手之神蒙德，牧师米瑞安对吸血鬼索斯，形成了捉对厮杀的局面。

邪神面对伊克斯国王手中的钻石神剑，不想正面与他冲突，起先只管闪避，想要伺机将他手中的长剑震落，便可轻易地杀死伊克斯。而伊克斯国王纵使拼命地想砍邪神，却根本砍不着，所幸紫水晶一直补充伊克斯国王的体力及勇气，邪神一时也拿他无可奈何。

此时坎德斯王国的士兵们因为没有罗塔及路易的率领，又不知道两人身在何处，阵脚大乱，节节败退，已经被黑暗大陆的军队攻进城来。霎时间城内一片杀戮声，黑暗大陆的怪兽见人就杀，一般的人哪有抵抗的能力，只有任其屠城。坎德斯王国内的人民血流成河，惨不忍睹。邪神此时见到外面的火光，仰头笑道：“伊克斯，不要再抵抗了，黑暗大陆的军队已经在屠城了，你还是赶快放下武器吧。”伊克斯国王眼见自己的人民如此惨状，眼眶中泛出了泪滴，战斗的决心更加强烈了。罗塔、路易两人从伊克斯国王的眼神中也看出了伊克斯国王的决心，两人便从酣战中抽身，转身便将邪神的双手双脚抓住，试图给伊克斯国王一瞬间的时间。

邪神给这突来的状况吓了一跳，而恶魔戴诺及杀手蒙德便也向罗塔及路易扑去。伊克斯想把握这短暂的攻击时机，米瑞安也知道这一点，举起了圣十字架朝向戴诺及蒙德攻击，但是只击中戴诺，而蒙德因为有较高的敏捷度而闪过。所有的人这时把目光投在邪神身上，而伊克斯国王平举钻石神剑朝邪神的心脏刺去。邪神发出怒吼震开了所有人，并且用双手锋利的长爪将伊克斯国王的身躯撕裂成两半，但同时紫水晶所产生的力量也贯穿了邪神的全身，霎那间产生了极猛烈的爆炸。米瑞安用圣十字架产生能量障蔽护住罗塔、凯瑞纳、路易及尼斯提，同时尤丽眼见邪神已死，也用智慧之戒护住了戴诺、席尔及索斯。

这股猛烈的爆炸将所有的人震开，霎时天崩地裂，坎德斯王国就此沉没到海底中……

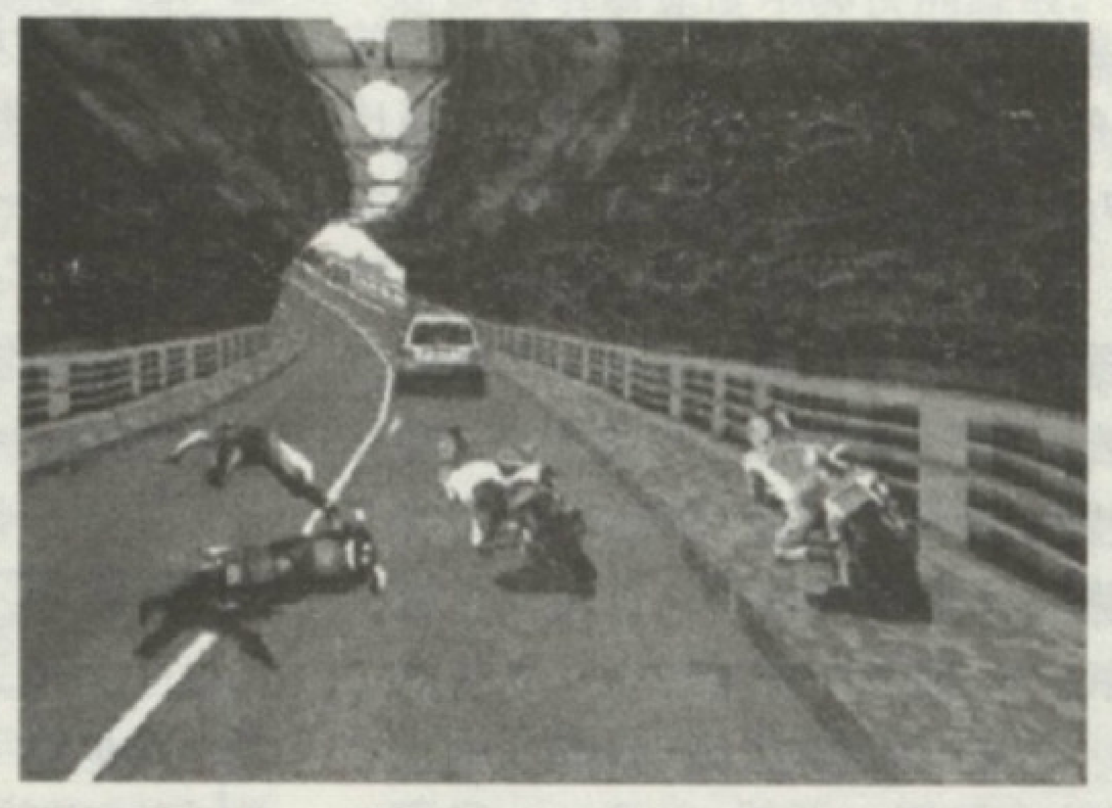


你有没有尝试过驾驶摩托车在每小时200多公里的高速行驶下，用棒球棍猛击敌人的头部？你有没有尝试过边驾驶边与手执警棍的美国巡警搏斗，直到把他从车上捶下去？你有没有在撞倒了玩滑板的少年和上街购物的妇女之后，呼啸着扬长而去？鉴于我国的法律和国情，恐怕你一辈子也不可能这么干，但这却是美国飞车党青年生活的真实写照。现在有一个非常好的机会，可以让你在“安全”及“合法”的前提下，尝尝这刺激的滋味，这就是EA公司的最新摩托车游戏——《疯狂骑士》(ROADRASH)，平时只能做梦飚车的朋友们，快来吧！

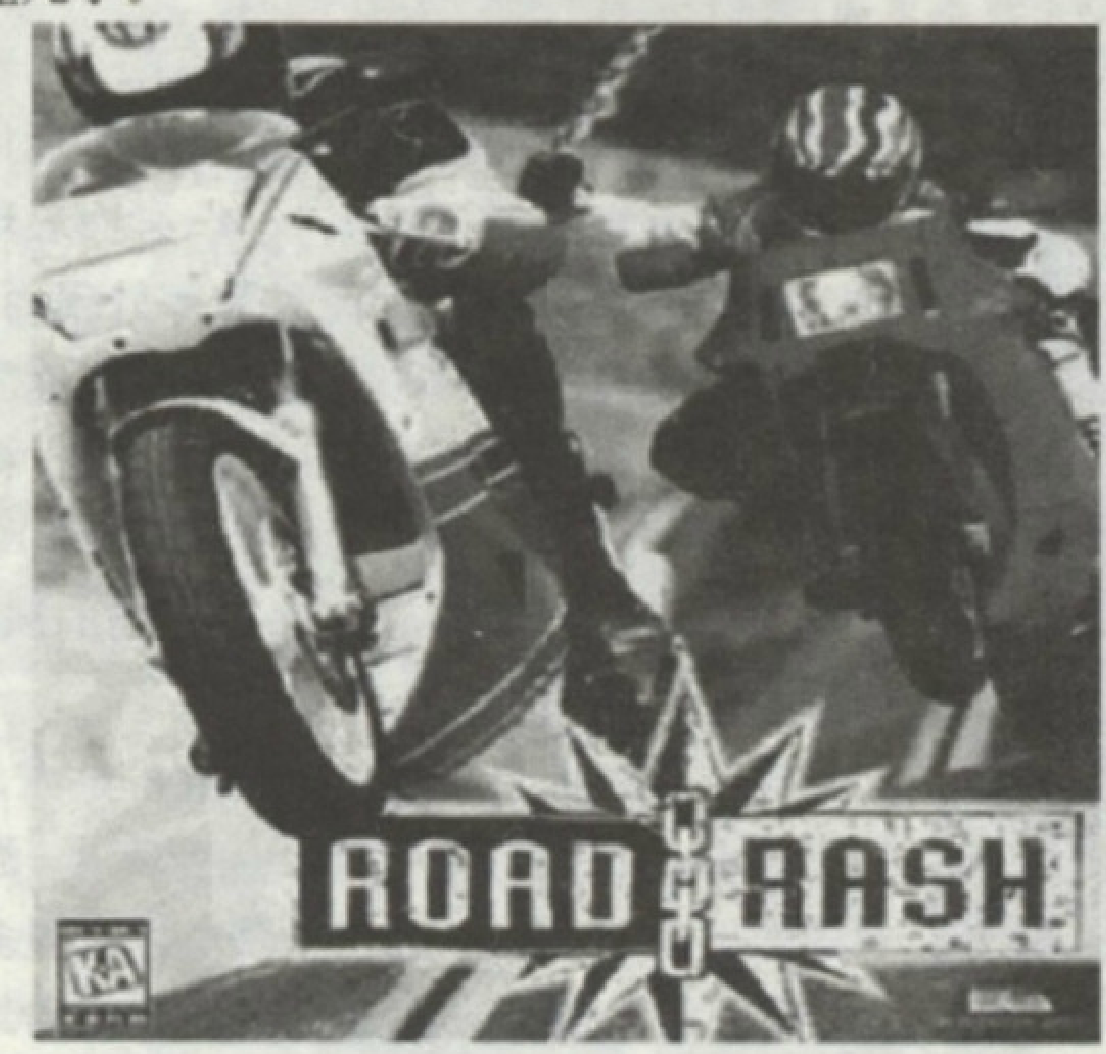


从《极品飞车》、《劲爆实感赛车》到《世纪金冠军Ⅱ》、《烈火战车Ⅱ》、《拉力冠军赛》，近一年多以来，车迷朋友们可是过足了瘾，开过了各种赛车：从豪华的顶级跑车到花里胡哨的越野赛车、从昂贵的F1方程式赛车到火力强大的未来概念车，甚至还有微软的“怪物赛车”。玩遍了各种赛车游戏之后，心里不禁有一些遗憾，在这些赛车游戏中，很难体现出我们年轻人最需要的狂野和热情，而且对于苛刻的我来说，还没找到能够令我满意的速度感。可是，《疯狂骑士》却满足了我全部的几乎不近人情的要求，让我满意得无话可说。借助于微软公司的DirectX系统，《疯狂骑士》在WIN 95上实现了前所未有的3D表现力，画面流畅度和游戏的速度感非常的好，并且运用了一种非常有意思的“真景+3D”画面表现方式，远景是由真实照片经过数字处理而成，而近景是完全的3D即时“涂装”(在速度稍微慢一点的机器上，你会发现山、房屋、树木等景物是一点一点“长”出来的，很有趣)。不过我想，你大概没有心思去看周围的风景，因为——游戏的难度实在是太大了。

没有经过大量赛车游戏洗礼的朋友，恐怕很难在《疯狂骑士》中有出色表现的。游戏中的道路变化很大，起伏跌荡，还有很多的岔路(有一些岔路可是近道啊！)，需要你在高速的驾驶中做出灵活的反应。与大多数赛车游戏不同的是，在弯道前没有标志牌对车手进行提示，太损了。别忘了，你驾驶的是摩托车，防护是很差的(有的人把骑摩托称作“肉包铁”，实在是很恰当的)，所以一切汽车、建筑、树木都是最危险的东西。想想看，你以每小时200公里的时速迎面撞上一辆时速150公里的汽车，后果是什么？太可怕了。不要以为撞车只是耽误时间而已，撞多了是会死的。与以往赛车游戏最大的不同是，《疯狂骑士》中引入了战斗成分。骑警、比赛对手、滑板少年、叫的士的女郎……总之，除了汽车之外，一切



会动的东西都是你的攻击对象。你的比赛对手会主动攻击你，如果你的车够好，不用理睬他们，直接超过去就行了，毕竟获胜才是比赛的目的。如果谁想要超过你，则又另当别论了，应该毫不留情地将他打倒在地。警察是最危险的，一旦你被他打倒或者在他附近撞车摔倒，他会马上逮捕你，比赛立刻中止，你还会被罚款甚至取消比赛资格。所以，碰到警察时，应在可能的情况下打倒他。攻击方式多种多样，脚、拳头、棒球棍还有铁链，如果你不喜欢空手或者觉得自己手里的武器使着不顺手，还可以从别人手里抢武器，甚至可以抢警察的警棍。而其他的那些行人对你是完全无害的，打不打都可以。高速、道路、汽车、警察、对手、路障，这一切对你都是威胁，你必须有敏捷的身手、高超的驾驶技术、娴熟的格斗技巧和一部好车，否则你可能还没到终点就被警察抓走或者活活撞死了。



《疯狂骑士》中共有五条赛道：城市、半岛、大西洋高速公路、内华达山脉和 Napa 山谷，其中尤以半岛和大西洋高速路最为难跑。半岛上的公路非常窄，多数为双车道，而且弯又多又急，对每一位玩家都是一个不小的挑战。大西洋高速路的路况虽不象半岛那样糟糕，但比赛时一不留神就会冲到海里去，一旦掉到海里马上就死，一点商量都没有。有五种难度等级，难度越高，对手的车越好，攻击性越强，赛道也相应的更长了。游戏中有八位主人公，有男有女，每个人的身高、体重均不相同，这关系到战斗时谁更能获得优势。在出场时每个人的车和武器也不尽相同。你必须扮演其中的一个人来参加比赛。游戏分为三种模式。在 THRASH 模式中，可以直接选各种难度参加比赛，让你立马就可以过过瘾。在 BIG GAME 模式中，你必须从 LEVEL1 开始跑，获得了所有赛道的资格后便可以去跑下一难度级别（在比赛中夺得前三名即可获得这条赛道的资格）。还要积攒比赛的奖金，做生意赚钱去买好车。还有就是对战模式，可以用 MODEM 或者网络与朋友比赛，在网络上支持八人。与真人比赛的感觉和与电脑比赛确实完全不同，如果你没



经历过连线对战，可以说你只领略到了《疯狂骑士》的一半乐趣。赛车有从 RAT 级到 SUPER 级的三级共十五辆车。开着开始时 250cc 的那辆破车，感觉就象骑自行车那样；而驾驶着价值四万美元 1000cc 的 DIABLO 超级太子车时，就好象是在开着一辆坦克。以 220 公里的时速在半岛的狭窄公路上飞驰时，你会觉得自己好象是飞起来一样（恐怕只有在奔腾 100 以上机器上才会有这种感觉），已经无暇看什么东西了，只能盯着远方路的尽头，凭感觉机械地推车把。这种令人魂飞魄散的速度感我从未在其它的任何一款赛车游戏中感受到过。

《疯狂骑士》中共有超过 25 分钟的真人演出的过场电影，特别是每次比赛结束后的电影更加搞笑。如果你的名次非常糟糕，会有人给你的摩托车装上一个小轮子，或者是拆掉你的排气管、在你的身上喷上 LOSER（失败者）字样来嘲笑你。所有的背景画面也都非常夸张幽默，让人忍俊不止。音乐值得一提，全部由著名的 A&M 公司旗下的包括 Soundgarden（喜欢听西雅图非主流音乐的朋友该不会对他们表示陌生吧）、Hammerbox 在内的六支大牌乐队演奏。乐风都是重金属或者非主流的，非常“劲”，让人听了血脉贲张。这一切都使你感觉你是置身于一群充满了活力的摇滚青年与飞车党青年中间，太棒了。

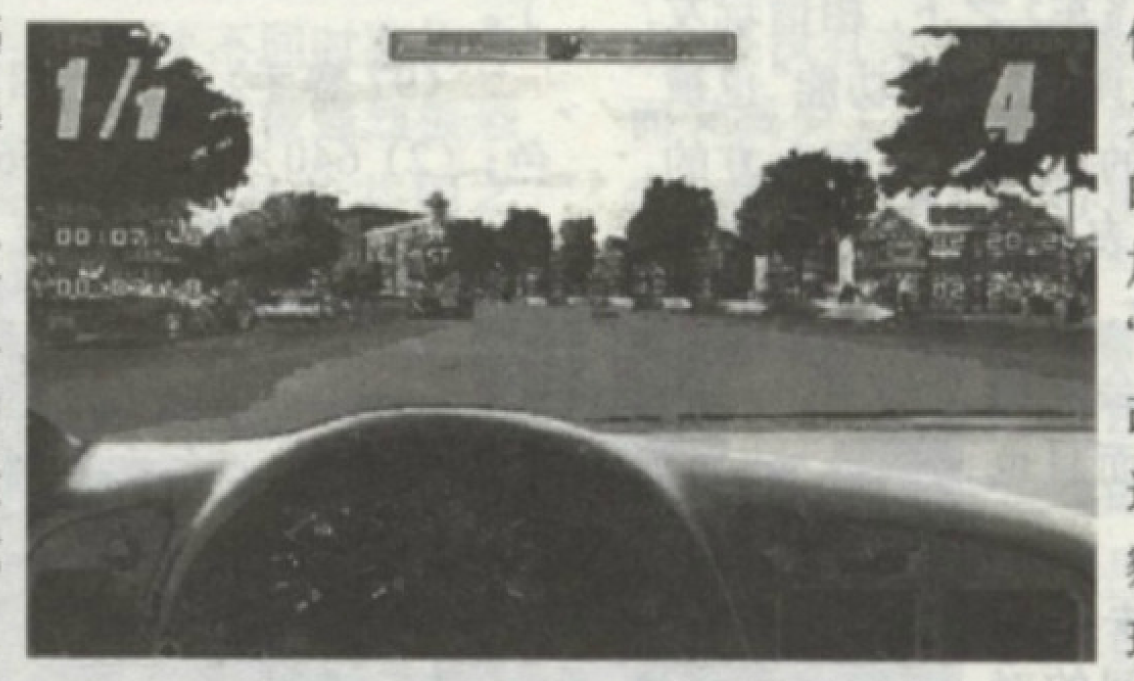
让我们上路吧，听着那震耳欲聋的马达声响彻云霄，该是一件多么痛快的事情。

制作公司		EA	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	赛车



还记得当年的《劲爆实感赛车》(SCREAMER)么?它美伦美幻的画面、流畅之至的操作感,是不是至今还深深地印在你的脑海里?

作为一种新潮流的先锋,SCREAMER应该算是我们所见到的第一个"即时光影"游戏。虽然它早在1995年底就上市发行,但凭借着GRAFFIRI的卓越技术,即便时至今日,在许多玩家的眼里,SCREAMER的图像质量在同类游戏中,仍然是无与伦比的。于是,SCREAMER似乎成为了一个衡量标准,似乎成为了一副无形的有色眼镜:它让接踵而来的一款又一款赛车游戏在我们的眼前"黯然失色",同时也让我们一次比一次地越发渴望"眼前一亮"的感觉。在1996这个赛车游戏风起云涌的年头即将结束的时候,全世界的玩家终于迎来了一道"闪光"——阔别一年之后,又是那个善于创造奇迹的GRAFFIRI和世界闻名的发行商VIRGIN,再一次驾驶那辆熟悉的SCREAMER飞车,风驰电掣般地向我们呼啸而来!



《97赛手》(SCREAMER 2)在制作期间,就已经吸引了世界各地玩家的注意力,VIRGIN公司在INTERNET上的主页成了很多发烧友经常光顾的地方。也许是出于商业上的原因,VIRGIN对《97赛手》的情况一直谈的很少,直到去年8月份,网上才出现了关于它的比较详细的报道,但同时配发的图片却仍然少的可怜。细心的玩友或许还记得国内传媒的一些转载,图片都是同样的一张,其实那也是当时我们在游戏画面方面唯一可能获得的资料。千呼万唤始出来的《97赛手》终于在1996年11月正式发行了,它一经问世就立即进入了世界"尖端100"游戏排行榜,并表现出非常强劲的爬升势头。纵观《97赛手》从制作到发行的受关注程度,作为一款非主流的RAC类游戏,实在难能可贵。《97赛手》成功的原因只有一个:更加逼真的画面+更加逼真的驾驶感觉!

SCREAMER图形方面的杰出表现,在一定程度上给游戏的制作增加了难度。为了获得更佳的画面质量,MILESTONE小组为游戏开发了全新的引擎,它使《97赛手》可以运行在64K色的显示模式下,并拥有更快速更逼真的贴图效果。如此之高的发色数带来了自然传神的画面。在游戏中,我们已经看不到一代背景中"色阶、色块"的痕迹,无论是乌云密布的天空,还是银装素裹的原野,色彩都显得异常真实饱满。整个游戏画面的基调由过去略显生硬的鲜艳,变成了一种非常柔和的明亮。如果说SCREAMER是在模仿《梦游美国》,那么我们眼前的《97赛手》则与《世嘉拉力》有异曲同工之妙。新引擎提供的高速度也使游戏的视觉效果更加完美,"即时光影"的精髓就在于"即时"二字:依据玩家视线的不断改变,不断刷新游戏画面的内容。这种描绘的速度一旦可以被玩家察觉,就会产生一种类似"生长"的现象。熟悉SCREAMER的朋友一定还记得游戏中背景物体从地里向外冒的场面,归根结底就是引擎速度不够快的缘故。在《97赛手》中,你再也不会碰到这种现象。新引擎让所有的场景都非常真实、流畅地存在于你的视野里。我们从中可以深切地感到,经过一年的发展,"即时光影"似乎正在由一门技术转变成一门艺术。

《97赛手》的场景也比一代丰富了许多,不再只局限于城市环境。乌云密布、绿树荫荫的英格兰小镇;赤日炎炎、黄沙漫天的埃及古城;碧空如洗、黄叶满地的加利福尼亚街头;银装素裹、白雪皑皑的芬兰村庄……到处都将留下我们车辙的痕迹。细心的玩家会发现许多似曾相识的景象:星罗棋布的尖顶木屋、高大雄伟的狮身人面像……真的,抛开一切理论上的、技术上的、数字上的说教,我们确确实实可以从游戏的画面中感到一种美、一种意境。当你独自驾车穿行在寂静的山林中,眼前忽

然掠过一群飞鸟时，你会说这不浪漫么？

《97 赛手》支持四种视角模式。其中一代的“远距离追尾”被取消，取而代之的是“NEAR”模式。所谓“NEAR”就是玩家可以在画面下方看见自己的车头。熟悉街机的玩友对此一定不会陌生，SEGA 的赛车游戏一般都缺省在此视角。“NEAR”的优点在于既能比较好地



保持画面的真实感，又能比较方便地掌握车子方向，是最适合中级玩家的模式。此外，“座舱”模式的画面也比一代有了长足的进步。实践证明，“座舱”模式是玩家最喜欢的视角。GRAFFIRI 在制作 SCREAMER 时显然对此估计不足，一代的驾驶室被设计的很简陋。为此遭到了很多玩家的批评。到了《97 赛手》，制作者大大加强了驾驶室的美工：各种仪表一应俱全，材料的质感也表现的恰到好处，效果已不在《极品飞车》之下，相信玩友们不会失望。在一代中曾经深受好评的“地图功能”也被做了改进——其中显示玩家位置的机能由画面上方的一个长条承担（长条正中的三角代表玩家）；显示道路情况的机能则由指示箭头代替。总之，当你“按”下油门，发动汽车的时候，你会发现《97 赛手》的画面不仅是更漂亮，而且也更方便、更实用了。

资深的玩家一定还记得一年以前 SCREAMER 和《极品飞车》之间的对抗。虽然 SCREAMER 在画面上胜对手一筹，但终因在耐玩性方面略显逊色，最终棋输半着。GRAFFIRI 吸取了失败的教训，《97 赛手》的难度被设计的几乎比一代高出一个数量级。首先，在操作感方面，《97 赛手》更像是驾驶一辆真车：转弯的时候力量必须恰到好处，稍稍一大，车身立即就会横过来。玩家绝不能象一代中一样，死按着油门不放，学会在适当的时候减速，是驾驭《97 赛手》的最基本技术。其次，在道路方面，弯道数量大大增加了，象过去那样，以每小时 300 公里的速度极速狂飙的场面恐怕很难再发生了。玩家应当学会很好地利用指示箭头来控制自己的方向盘，准确地计算转弯的提前量。游戏路面的设计显然是受了《世嘉拉力》的启发。从泥泞的山间小路到松软的滚滚沙海，从狭窄的地下桥到又滑又硬的冰面，玩家要经受各种各样的考验。为了获得最佳的驾驶效果，玩家还必须充分掌握各辆车的性能，因地制宜。《97 赛手》中车辆的主要不同在于驱动方式和速度。在很多情况下，速度并不是关键，合理的驱动方式可以帮你保持稳定连贯的驾驶状态，这恰恰是比赛中最需要的。综合以上各方面的原因，《97 赛手》在耐玩度方面确实有了很大的提高，既保留了一代容易“上手”的特色，又绝非从前那么容易“得手”。如果你是一个 SCREAMER 的忠实拥护者，却又无法从中获得挑战的乐趣，那么就赶紧试试《97 赛手》吧。

《97 赛手》的游戏方式较一代有了一个有趣改变。它引入了车队的概念，玩家将代表 WASP、ZEUS、CONDOR、ANGELS 四家中的一家参赛。每支队伍使用的标志和车辆都不相同。这样的设计或许更容易让人产生强烈的竞争欲望。《97 赛手》的比赛模式有“街机（单人赛）”、“锦标赛”、“计时赛”三种，并且支持多人游戏，在 14.4K 的 MODEM 上就可以获得比较好的联机效果。对于人数众多、尚没有 MODEM 等联网设备的玩家，游戏也想的很周到——《97 赛手》支持单机的对战模式。所谓“单机对战”就是画面分为上下两屏，同时显示两个游戏者的驾驶情况，游戏机中常见此功能。有了这种模式，玩家大可以在一台电脑上同亲朋好友一较高下了。

《97 赛手》共支持四种分辨率：(1) 320×200 的 256 色；(2) 640×400 的 256 色；(3) 320×200 的 64K 色；(4) 640×400 的 64K 色。对应 P75—P200 之间的各档次机器。有一点必须指出：在相同解析度、相同配置机器的情况下，《97 赛手》的运行效果比 SCREAMER 还要流畅一些。

SCREAMER 带来了“即时光影”，《97 赛手》带来了“64K 色画面”，SCREAMER 3 会带来什么呢？很多人喜欢 SCREAMER 这个系列，因为从它身上我们总能发现一些游戏业最前沿的技术，总能感受到一种惊喜、一种震撼……然而在下一份惊喜到来之前，《97 赛手》无疑是今天最棒的赛车游戏。

制作公司		GRAFFIRI	
载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	赛车



AVG，虚幻世界里的恐怖神话





"自嗟名利客，扰扰在人间；何事长淮水，东流亦不闲。"可见人活着便是非"忙"不可，为事业、为生活、为家庭，如果闲暇时再有些"正事"外的业余爱好，那便更是要忙得昏天黑地、不亦乐乎。牛年伊始，"二马"我忽生奇想：何不把自己所好、所忙之事统统抖落出来，见仁见智处与诸玩友共磋?！于是便有这篇对冒险类(AVG)游戏的杂谈，如果有可能，笔者还想谈一谈其它类的游戏。

说到冒险游戏，可以追溯到"很久很久以前"。按一般习惯，笔者将冒险游戏大致划分为文字冒险类、动作冒险类、互动电影类三大版块。每一版块不同时期均有各自的代表作品，而且惊险曲折，甚至带有极强烈极恐怖色彩的剧情则是每一部成功AVG作品的共同之处。游戏者往往更喜欢在新鲜刺激的游戏剧情中找回现实生活中的失落，这且算是另一种积极的人生态度吧。

文字冒险游戏从严格的意义上讲，应该是角色扮演(RPG)游戏的一条分支，因其恐怖冒险、高IQ解谜的因素较之普遍意义上的RPG游戏要浓烈得多，故而玩家们更愿意把它做为新兴的游戏类型来对待。象早期的《腊像馆之谜》、《爱薇拉》系列、《魔胎》、《黑暗之虫》系列、《魔眼哈雷》、《遭遇激情》(又译作《女间谍》)等都是比较有代表性的作品。虽然这些游戏中，有极个别的难脱暴力、血腥之嫌，但剔除其消极的成份，就游戏本身和理念性的涵养来分析，几乎所有的作品都是从一个全新的角度向玩家诠释了一种乐观进取的人生态度(起码笔者是如此认为)，同时也把此类游戏的制作水准不断推入了新的阶段。后来随着游戏制作引擎的不断推陈出新，加之游戏制作者们不间断的有益尝试，有一天，游戏制作组的先生们终于发现，仅仅用纯文字辅以数张恐怖图片的冒险形式来表达制作者的感情、引起玩家的共鸣已经渐渐地不那么尽如人意了，于是演而化出了动作AVG，一种更富参与感的冒险游戏。现在，文字类冒险游戏逐渐步入衰退期，大概只有日本和台湾的一些公司还在制作。

动作冒险类游戏的开先河作品当属穿山甲公司(INFOGRAMES)于1993年开始制作的《鬼屋魔影》。该公司首次把当时比较前卫的3DS贴图技术动用于冒险游戏制作中，借用电影蒙太奇的表现手段，把以往用文字等形式的冒险恐怖故事立体化，辅之以体贴、简捷的操作，使玩家真正地融入游戏场景之中去参与、去感受，与电脑屏幕里的主角一起"同呼吸、共命运"。同时，制作者还将一些从前需要用文字交待的谜题，替换成使用道具的方法考验玩家的IQ，充分发挥游戏者的想象力，还没有文字类冒险游戏那种"试错即死"的缺憾，从而又减少了玩家们心血管病骤发的麻烦，成了诸多如笔者一样的电脑迷们穷追不舍的至爱。从1993年到1995年，《鬼屋魔影》系列一共出了3部，剧情越来越扑朔迷离，内容也是逐渐丰富，但由于原创者在二代完工后便脱离了INFOGRAMES，不少玩家都感觉三代已基本背离了一代以来沿续的风格。不过依笔者的眼光看，虽然在营造气氛和参与度的方面，《鬼屋魔影》系列正如有些玩家评价的一代不如一代，但就总体而言，游戏在想象力和感染力上足以弥补上述的不足，这毕竟是一部多么优秀的作品啊！我们也没有理由要求它面面俱到，能够达到80%左右的满意度已是十分不易，"众口难调"



嘛！后来INFOGRAMES公司另外一个名不见经传的制作组在1995年出品的《时空之门——追命骑士》墙里开花墙外香，乘"鬼屋"渐入没落之机"火"了一把，被欧

美业界评为"新鬼屋"。"新鬼屋"一扫《鬼屋魔影》系列的昏暗与阴森，画面亮丽了很多，同时"折纸人"的视觉效果也得到了明显改观，棱棱角角的地方全部过渡为平滑的POLYGON造型，扮相挺"酷"的，剧情也比较吸引人。紧随其后引发的两枚重量级"炸弹"便是被笔者归入极品收藏的《古墓丽影》(TOMB RAIDER)和《时空游侠》(TIME COMMANDO)了。这两款1996年度竞相走红的游戏，均采用了目前电脑游戏界最时髦的3D引擎开发，精美的动画场景、多视角的360度缩放变换、紧张曲折的剧情，造就了动作冒险游戏的新生代。如果硬要比较《时空游侠》和《古墓丽影》谁优谁劣的话，笔者以为还是《古墓丽影》技胜一筹，原因有三：



（一）难度颇高。如果玩家有幸尝试过这两款不同风格的作品的话，一定会了解到《古墓丽影》比《时空游侠》难得多！确实如此，如果您现在还在为几个月前顺利通过了《时空游侠》的最高级难度而自诩不已的话，那么在《古墓丽影》中大概不会那么顺利吧！这种难度不仅体现于其复杂的操作，更是在陆续登场的BOSS身上表现得淋漓尽致，有恶狼、巨鳄、恐龙，还有陷阱、飞斧、滚石也要小心应付。难怪游戏开场便设"试练场"来磨练玩家。难度的增强大大提高了游戏的耐玩性和珍藏价值，应该讲这是游戏制作公司的一大成功之举（其负作用就是笔者至今仍未顺利通关，据朋友讲，此皆因笔者大脑发育不平衡之故）。

（二）制作创新。《时空游侠》虽号称全3D拟真场景，但实际上仍是事先演算而成的，未能脱传统之旧窠。《古墓丽影》却实实在在是全真3D即时贴图，实时演算处理而成，因其庞大复杂的建筑群，野味十足的草坪、瀑布和自然风光等看上去较《时空游侠》更真实、更细腻，不过即时贴图也有其负面效应，那就是"走"的地方多了、"转"的动作快了难免头晕，让人不禁又生"金无足赤"之叹。

（三）主角变异。在笔者印象中，冒险游戏自诞生以来，以女主人公为第一主角的游戏，《古墓丽影》尚属首部。虽然《鬼屋魔影》于此曾经有过有益的尝试，但那也毕竟是出现于"双主角"的情节中。笔者绝非女权主义者，只是觉得游戏作品倘也要"重男轻女"，其前景并不乐观。《古墓丽影》在AVG游戏发展的进程中又划上了一个惊叹号，无怪乎其一经推出就被PC GAMES、GAMES FAN、《电脑玩家》等国内外数家杂志公推为1996年度最佳AVG游戏。在INTERNET的"尖端100"排行榜上，《古墓丽影》已堂堂跻身于最受电脑玩家们欢迎的前十名作品之列。

互动电影类AVG应该讲是电脑游戏逐步向电影化发展的一个开端。近些年，随着电脑行业的突飞猛进，在一些国家和地区，特别是科技先进的发达国家，在电影拍摄的过程中大量应用电脑技术已渐成潮流和趋势。从早些时候的《异形》系列到近两年的《终结者》系列、《侏罗纪公园》、《面具》、《玩具总动员》、《勇敢人的游戏》等等都是电脑技术大规模冲击电影业的力证。而与此同时，电影向电脑游戏业的渗透力度也在逐年地强化：1994年4张CD（当时可是电脑游戏史上最大容量的游戏）的《杀人月》在世界范围内引起了轰动；"三叶虫"制作的《第七位访客》和续作《第十一小时》"逼"得当年数以万计对光驱和声卡仍徘徊、观望的玩家毅然解囊；7张光盘的《幽魂》和6张碟片的《凶兆》(RIPPER)向玩家们充分展示了大手笔制作的效果，同时也让笔者耗掉了近两个月的稿费；《坏蟑螂》(BAD MOJO)从全新的角度和思维方式向玩家们展示了人性的另一面……也许，这些作品已经不能称之为纯粹的游戏，当然更不是简单意义上的影视作品，因为它们都已或正在超越着其自身的范畴而存在、发展着。现在美国的MURPHY奖已经是第三届了（详见本期的"游戏博览"栏目），它象电影界一样，评出各种奖项，因此我们可以欣慰地对那些初入茅庐的哥们自豪地说："知道吗？电脑游戏也是门艺术！"

1996年对所有钟情于电玩的朋友们来讲确是段值得纪念的时光，因为我们看到了电脑游戏界明天的希望。从《黑暗之蛊》、《鬼屋魔影》到《幽魂》、《第十一小时》，再到《时空游侠》、《古墓丽影》，您会欣喜地发觉一个潮流：每部划时代意义的新作品问世，其周期正在惊人地缩短，而成就却在成倍地提高。《双子星传奇Ⅱ》、《黑色》(NOIR)都已进入倒计时，您见到拙文时，市场可能已经发售……当您还在为数年前可能要用一年的时间等待全新的游戏上场而焦虑的时候，1997年您可能要面对粲若繁星般扑面而来的佳作。这对于乐于此道的玩家不啻是一个考验，而对于游戏制作者们又何尝不是新的挑战？！竞争出效率，竞争出精品，物竞天择，适者生存，达尔文的生物定律在游戏市场上同样适用。回首1996年AVG游戏市场，我们有理由相信，明天会更好！



主题公园

THEME PARK

编辑 SAVE 子目录下的*.D?(*代表你所输入的名字,? 代表存盘进度)的 SECT0000 的 DISP0010 至 DISP0013,改为 FF FF FF 7F。你将会拥有建设公园的足够资金。

当进入游戏输入名字时,键入"DEMO"后选择"继续游戏",出现的将是一座建成的公园,在年底可卖到 100 万元。 北京 尚进

长弓阿帕奇

AH-64D LONGBOW

无敌——只要你将 pilor(飞行员)起名为 Monty Barrymore,你便拥有一架 SUPER 阿帕奇。

北京 牛浩南

三国英雄传

CTRL+S+H:启动密技
F5:直接过关取得胜利
F6:我方失败
N:本回合重新开始(即对方回合结束)
+:当前将领升级(加号)
F1:全体休息
F8:关闭密技
空白键:到下一个人 北京 迦楼罗

银河私掠者Ⅱ

PRIVATEER2

在太空飞行画面时,按下 Alt+N 启动导航地图,然后按下 F(导航地图搜寻功能),接下来便可键入下列密码:

REP ME UP:将防护罩及装甲完全修复
NO TALENT:无敌
PETY PETY:将后燃器燃料重新补满
CHILL OUT:将激光发射器完全冷却下来
NAPALM:拥有一颗核弹

然后再按 Enter 键确认。此秘技一次只能输入一个,按 Enter 后可再输入下一个。 北京 迦楼罗

时空游侠

TIME COMMANDO

补满生命:游戏时键入 vonlux
所有物品:游戏时键入 huibon 北京 牛浩南

高报酬战将

HIGHREWARD

你想不玩完整个游戏就直接看结局吗?这里有两个"偷懒"的办法。

1.将游戏目录中的 MAIN.EXE 改名(如改为 MAIN.EXT),再进入游戏即可看结局。

2.进入游戏前启动 FPE、GW、GB4 等游戏修改工具,再进入游戏,当屏幕右下角显示标题时,调出游戏修改工具,选择"Exit Game"(或其它类似名称)一项即可。 武汉 曾子昭

风魔战

WIND WAR

这是一款 SSI 公司出品的即时战斗游戏,在游戏中按下回车键后,在信息板上输入以下秘技:

永远好天气:! the sun also rises

增加5000单位资源:! golden boy

北京　DELPHI

古墓丽影
TOMB RAIDER

跳关:按住shift向前走一步,向后走一步,向左或向右转三圈,然后向前跳。

得到所有武器:按住shift向前走一步,向后走一步,向左或向右转三圈,然后向后跳。　北京　贺宏良

大航海时代Ⅲ

进入游戏后存盘退出,用PCTOOLS修改存盘文件SAVEDATA.CDS,有如下地址:

体力:SECT0000的DISP0045
知识:SECT0000的DISP0046
武力:SECT0000的DISP0047
魅力:SECT0000的DISP0048
技能:SECT0000的DISP0056-0082
钱:SECT0000的DISP0153-0156
存款:SECT0000的DISP0158-0160
声望:SECT0000的DISP0083-0084
恶声望:SECT0000的DISP0087-0088

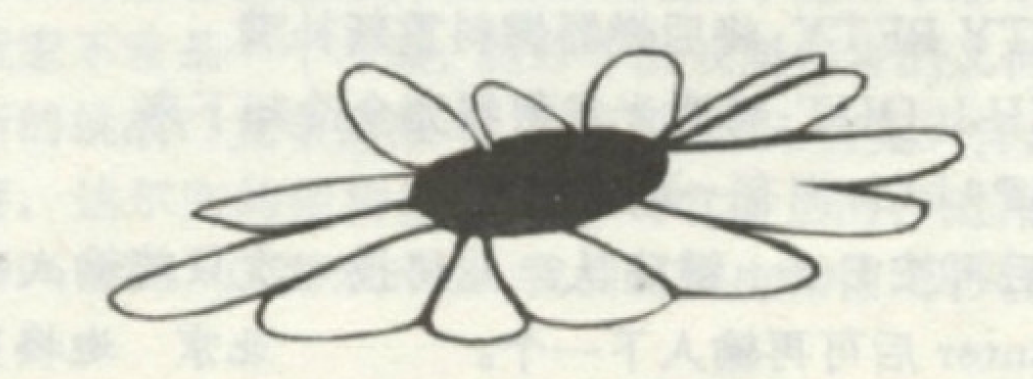
上海　马智俊

魔神战记Ⅱ

将MG2子目录的ATT.LOD文件改名,将不会出现敌人。必打的仗也能不战而胜。不过注意第一次遇见的雷王是不败的,要先改回来输掉。有时画面上的敌人死了也不消失,存取一下进度就可以消失了。下面是它的修改。

金钱:SECT0000的DISP0093-0095
亚斯特的SECT0000,DISP如下:
生命(现值):0300-0301
生命(最大):0302-0303
魔法(现值):0304-0305
魔法(最大):0306-0307
等级:0314-0315
攻击:0316-0317
防御:0318-0319
速度:0320-0321
魔攻:0322-0323
魔防:0324-0325
经验:0356-0357
蓓莎的SECT0000,DISP如下:
生命(现值):0460-0461
生命(最大):0462-0463
魔法(现值):0464-0465
魔法(最大):0466-0467
等级:0474-0475
攻击:0476-0477
防御:0478-0479
速度:0480-0481
魔攻:0482-0483
魔防:0484-0485
经验:(SECT0001)0004-0005
朵蜜拉的SECT0001,DISP如下:
生命(现值):0108-0109
生命(最大):0110-0111
魔法(现值):0112-0113
魔法(最大):0114-0115
等级:0122-0123
攻击:0124-0125
防御:0126-0127
速度:0128-0129
魔攻:0130-0131
魔防:0132-0133
经验:0164-0165
亚娜的SECT0001,DISP如下:
生命(现值):0268-0269
生命(最大):0270-0271
魔法(现值):0272-0273
魔法(最大):0274-0275
等级:0282-0283
攻击:0284-0285
防御:0286-0287
速度:0288-0289
魔攻:0290-0291
魔防:0292-0293
经验:0324-0325

北京　李朋、尚进、刘清平



GAME 龙虎榜

首选游戏排行榜

1.	仙剑奇侠传	(1255 票)
2.	命令与征服	(882 票)
3.	金庸群侠传	(241 票)
4.	红×××	(201 票)
5.	大航海时代Ⅱ	(118 票)
6.	足球 96	(94 票)
7.	三国志英杰传	(67 票)
8.	魔兽争霸Ⅱ	(42 票)
9.	炎龙骑士团Ⅱ	(38 票)
10.	三国演义Ⅱ	(33 票)

11—30 名游戏排行榜

11.	模拟城市 2000	(926 票)
12.	三国演义Ⅱ	(814 票)
13.	炎龙骑士团Ⅱ	(665 票)
14.	三国志Ⅴ	(658 票)
15.	红×××	(487 票)
16.	美少女梦工场Ⅱ	(385 票)
17.	文明Ⅱ	(359 票)
18.	极品飞车	(330 票)
19.	毁灭战士Ⅱ	(310 票)
20.	倚天屠龙记	(307 票)
21.	时空游侠	(293 票)
22.	傲气雄鹰	(288 票)
23.	太阁立志传	(277 票)
24.	毁灭公爵 3D	(262 票)
25.	无悔的十字军战士	(246 票)
26.	天使帝国Ⅱ	(223 票)
27.	中国	(222 票)
28.	轩辕剑外传——枫之舞	(218 票)
29.	官渡	(206 票)
30.	移民计划	(204 票)

第一季度排行榜

1.	仙剑奇侠传	(8266 票)
2.	命令与征服	(7742 票)
3.	大航海时代Ⅱ	(6026 票)
4.	大富翁Ⅲ	(5385 票)
5.	三国志英杰传	(5227 票)
6.	足球 96	(4717 票)
7.	魔兽争霸Ⅱ	(4643 票)
8.	魔法门之英雄无敌	(4122 票)
9.	三国志Ⅳ	(4050 票)
10.	模拟城市 2000	(4039 票)

三月幸运读者

奖品 本期幸运读者的奖品是由大众软件杂志社提供的《96》增刊。

王大越	北京市西城区	张晓翔	江苏省南京市
杜群力	北京市宣武区	魏武	安徽省芜湖市
晋涛	北京市崇文区	杨栋栩	浙江省温州市
沈浩	北京市朝阳区	吕蒙正	浙江省温州市
李凯伦	上海市龙华路	张钦华	福建省福州市
邵杰	上海市天山路	谢建丰	广东省广州市
王萌	天津市河西区	冯嘉镇	广东省广州市
苑永勤	天津市南开区	沈浩	广东省汕头市
张寅葵	天津大学	姜芳芳	广西南宁
慕丽芬	黑龙江省哈尔滨市	赵雨庆	河南省开封市
郝英	黑龙江省哈尔滨市	朱凯	四川省重庆市
李光范	大连电业局	孟庆伟	新疆乌市
崔睿	山东省威海市	李珠	贵州省贵阳市
黄志军	山东省威海市	方庆	陕西省西安市
郭永欣	山东省济南市	王秋林	华北航天工业学院

第一季度幸运读者

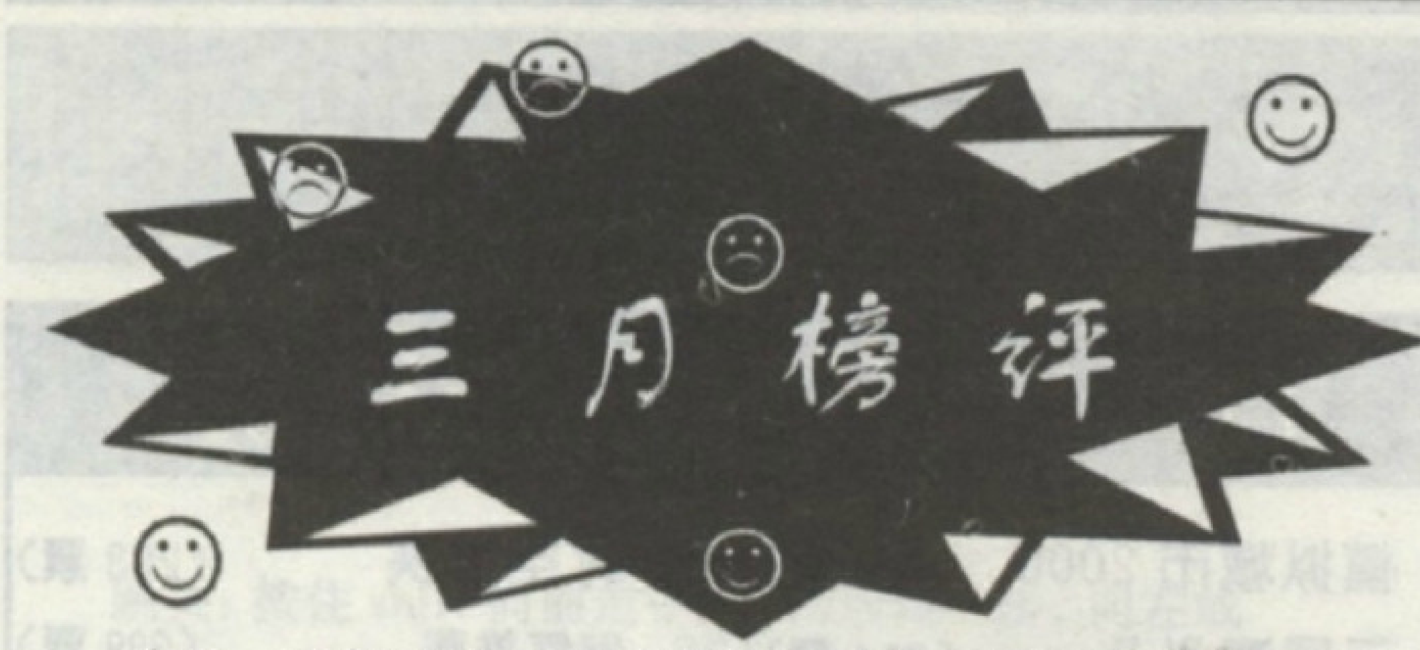
娄玉麟	北京市石景山区	朱鹏	南京市长江路
周凤成	北京市朝阳区	黄德军	福建省福州市
黄海峰	上海市泰和路	吕学旺	福建省厦门市
叶秋原	上海市曹扬路	何裕满	广东省佛山市
时光	天津市河北区	龙欣庭	广东省广州市
岳军威	黑龙江大学	徐锦华	南宁市第九中学
董铁成	沈阳市政法学校	吴凯	湖北省武汉市
杨勇	山东省青岛市	肖展祥	河南省郑州市
徐斌	山东省烟台市	李涛	兰州铁道学院
陶迪	江苏省无锡市	张卫华	华北电力大学

奖品 由海洋电子信息技术有限责任公司提供的《血狮》游戏一套。



??????

参看扉页



昨日一夜"隐密行动"屡建奇功，今日来到晶合实验室内不觉倦意浓浓。伏于案上正朦胧间，忽有数人走进门来，依稀似曾相识。寒暄过后得知竟是富人谷十大富人光临，为首者便是大名鼎鼎的阿土仔，紧跟其后的还有小丹尼、安德烈、孙小美、钱夫人等。

"各位富翁不在富人谷享受荣华，为何来咱这小小实验室？"我问道。"只因我等皆为GAME一族，然对TOP TEN观点不一，故特来说个明白，以免我兄弟姐妹之间不合"阿土仔说。"不知本月排行如何？"。

"本月一、二、三名稳如泰山，第四名便是各位大富翁们，比上月高升一步，恭喜！第五名来势汹汹，金庸群侠使出'梯云纵'，比上月暴涨六级，有点恐怖。六至八名风云变换，《足球96》稳步前进，三国英杰和古代魔兽们堕落至此。而两名垫底者仍是上月两位老哥——《魔法门之英雄无敌》和《三国志Ⅳ》"。

"就是嘛，我逍遥大哥怎会落下马来？"孙小美眨了眨美丽的大眼睛，接着我的话说，"每当我玩这个游戏的时候，嘴里总爱哼着刘德华的那首《忘情水》——'给我一杯忘情水，换我一夜不流泪'，虽然我反复对自己说：这只是个游戏，可当历尽千辛万苦通关后，眼睛总还是湿湿的……我逍遥哥哥有多少好处？为何数月高居榜首不下？凡是真正的GAME迷都会知道，自然都会投上一票。"

"是呀"安德烈扶了扶大眼镜说道，"玩过它的人总会沉寂在那一片纯净的世界中，真想和他们一起去闯荡江湖啊！相信我会很好地利用'酒神'和'元灵归心术'去救助他们。我非常、非常想调动C&C的大炮、坦克帮他们打死水魔兽，让那段恋情再续仙缘，我也能去喝灵儿和逍遥的喜酒。"

"对，要命令！要征服！"活泼的小丹尼高举着左手，两个手指伸出一个V字型，"C&C总让我全身热血沸腾，想那《魔兽争霸Ⅱ》中冰冷的弓箭、斧头，到底比不上C&C中原子弹、离子炮来得'温暖'！《命令与征服》给我一种动力，让我有信心去闯人生，我的未来不是梦！"

"啊哟，我们的小丹尼真有志气"石桥贵子笑容可掬地说，"我听说前些日子有人扬言要以C&C征服'仙剑'，可时至今日未见动静。逍遥兄铮铮铁骨，小妹实在佩服。可逍遥兄一定要对身后那个VERY RICH的'大富翁'保持警惕，小心他随时可能发出糖衣炮弹，万万不要以为可以把糖衣剥下来吃掉，再把炮弹打回去，他会用陷害卡给你来个'莫须有'……"

"呵呵呵"一听此言我不禁笑了起来，"传闻沙隆巴斯曾威胁人说：'如果谁不选《大富翁Ⅲ》，就给谁两颗飞弹！果真如此吗？""嘿嘿嘿"沙隆巴斯挥舞着粗大的双手，"！@＃＄%^&……"——他在说什么？（后来辗转请到一只GAME老鸟翻译得知，沙隆巴斯的意思是说：连我妈妈都喜欢的游戏，谁还有理由不喜欢呢？）

"依我看"，林娇娇一甩秀发说道"逍遥兄两顶桂冠已经戴了这么久，想必颈椎有点累了。咱们金庸群侠初出茅庐，气势正盛，大可帮他分担一两顶，也不枉大家都是中国人嘛。别那么看我，孙小美，不乐意的话就让九阳神功和达摩剑法来跟你讲话！"

一见气氛不对，白瑞德连忙站到中间岔开了话题，"各位可都见过大海？想不想当个船长周游世界，寻求宝藏？跟我进入'大航海时代'吧，包你满意"白瑞德叼起大烟袋继续说道，"在'航海时代'中，我老先生横渡太平洋数十回，总是安然无恙，硕果累累。不过也有遇险之时，有一回在和一个女海盗单挑时就差点阴沟里翻船，唉！这真是：大风大浪我依旧，一朝单挑险命丢；航海旅途虽坎坷，我行我素逍遥游！"

白瑞德一段打油诗作罢，气氛顿时缓和了下来。一旁的阿土仔手里晃着他的大草帽，笑嘻嘻地说："周游世界的感觉确实好，我就喜欢跟着咱们中国足球队的足迹遍游世界，既可饱览各地风光，又可随时为国脚们加油助威。不过目前中国队成绩还不太如人意，但在《足球96》里，中国队在我这个教头的指挥下却显得格外勇猛，不论是长传、抢点，还是过人、远射，均有如神助，轻易便可洞穿对方大门。当以5:0、6:0的大比分战胜欧美劲旅时，那感觉真是痛快极了。正所谓：横扫亚非，中国队荣捧金杯；驰骋欧美，世界冠军舍我其谁！"

阿土仔说着说着，不知从哪里掏出个足球，抬腿就是一脚。"唉呀！不好！"我躲闪不及，左肩重重挨了一下，好痛！睁眼一看，十大富人踪迹皆无，只见一个编辑怒气冲冲地站在一边向我嚷："榜评写完没有，都要结稿了，你却在这里睡大觉！"

"啊……这……"我一时语涩，只好冲他古怪地一笑，低头看看手中的稿底，只有四个字——三月榜评。

晶合实验室(百合)

（注：以上榜评引用了许多读者的妙语，特别感谢以下参与评榜的热心读者：河北 杨德群、山东 刘慧卓、山东 石维、江苏 孙斌、广西 邹晨、湖北 刘凯文、湖北 石磊、河南 李浩、河南 张敬曦、四川 王明明。各赠送由北京双语电子公司提供的FPE 5.0一套）

重要通知

“血狮”因各项工作准备不足等等原因，原定3月23日首发推迟1个月，具体情况请联系各地经销商或我公司用户服务中心，因推迟带来的不便请用户谅解。

惊世之作！汇贤软件



好礼双重送

春季酬宾大赠送

买游戏送游戏

买二送四，送完为止！

送:国外游戏(￥130)+攻略+优惠卡+杀毒软件

凡购以下任意两款游戏均送魔毯二代￥130或遁入黑暗￥130一套

隐秘行动￥120
银河飞将IV 6CD ￥269
NBA96 ￥139
长弓阿帕奇 2CD￥169
极品飞车增强版￥139
主题公园中文版￥149
无悔的十字军￥145
狂野飙车￥134
电脑魔神￥139
双子星传奇￥130
死亡地带 3CD￥186
时空游侠￥136
古墓丽影￥149
命令与征服 2CD￥160
雷曼￥118
仙剑奇侠￥120
DOOM3 ￥198
雷霆之锤￥248
FIFA97￥139
傲气雄鹰97 2CD￥186
97赛手￥139
生化悍将II￥148

邮购:另加邮费15元/套,快件25元/套,如不需赠送游戏,按八八折优惠,四舍五入.

北京总代理

连邦、赛乐氏、大众软件、大恒.

特约批发中心

兴宏达、金山、超软、济利、里仁、圣比尔、万众力合.

各地总代理

上海:农工商021-63226198
武汉:天问027-7874577
成都:连邦028-5215799
广州:金碟020-87582576
沈阳:希望024-3921815
陕西:海天029-8496569
福州:华特0591-7834424
南京:十佳025-3609440
太原:三元0351-4036430
南宁:广信0771-5860952
天津: IPC022-7216215
合肥:伟达0551-2649269
杭州:南北0571-8079935
长沙:朝气0731-2284780
南昌:科泰0791-6776373
兰州:安达0931-8884170
贵州:云鹏0851-5819332
济南:中创0531-6931540
长春:希望0431-5624711
郑州:光大0731-3817084
深圳:赛格0755-3239665
石家庄:惠软0311-7832598
乌市:电子所0991-2873295
华鹏0991-4816658
哈尔滨:希望0451-2510446
科运0451-2532994
昆明:黑马0871-5146711
棒子0871-5166051 。

诚征代理

总供应商

北京汇贤技术发展公司

地址:北京市海淀区善缘桥55号(海淀路邮局南侧)

邮编:100080 电话:010-62616436,62643602(FAX)

开户行:北京城市合作银行中关村支行 帐号:052807-10

第二届大众软件奖

第二届“大众软件奖”活动正在紧张的筹备之中，近期不断接到读者来电来函询问，现将本次活动的安排再次公布如下（有关第一届“大众软件奖”的情况，请见1996年各期杂志。

举办时间

1996年9月1日
—1997年6月30日

注意事项

请不要将奖券寄回杂志社，静等中奖号码的公布即可。已经寄回的读者也不要担心，我们已将其妥为保存并代为兑奖。

活动安排

1996年11月刊大众软件奖系列活动(一)：评选跨年度最佳栏目及最佳作品
1997年1月刊大众软件奖系列活动(二)：《大众软件》1997有奖征文
1997年2月刊大众软件奖系列活动(一)结果公布
1997年3月刊大众软件奖系列活动(三)：大众软件1997有奖知识竞赛
1997年4月刊大众软件奖系列活动(二)结果公布
1997年6月刊大众软件奖系列活动(三)结果公布
1997年8月刊公布第二届大众软件奖中奖号码。

凡持有第二届大众软件奖纪念券(下称奖券)的读者，都可参加大众软件杂志社举行的抽奖活动，奖券主要由以下途径得到：

参加方法

1. 凡定阅《大众软件》月刊半年以上的读者。
2. 参加《大众软件》评选跨年度最佳作品或最佳栏目的读者。
3. 参加《大众软件》1997年有奖征文的读者。
4. 参加《大众软件》1997年有奖知识竞赛的读者。
5. 凡向《大众软件》杂志投稿而被采用的作者。
6. 凡在《大众软件》读者服务部购买游戏、配套软盘的读者。
7. 凡向《大众软件》杂志提出有益建议的读者。
8. 积极参与“TOP TEN”活动的读者。
9. 积极参与杂志社举办的其它活动的读者。

1997年7月，我社将举行“第二届大众软件奖”开奖仪式，届时将采取摇号的方式抽奖。1997年8月刊中公布各奖项的中奖号码。具体兑奖方法请见1997年5月刊。



奖品简介

奖项	获奖人数	奖品
特等奖	1名	高配置奔腾多媒体计算机一台
一等奖	3名	价值约4000元的电脑软硬件
二等奖	20名	价值约1800元的立体眼镜一副（已由深圳市龙丽图实业有限公司提供）
三等奖	50名	价值约500元的电脑软硬件
四等奖	200名	价值约200元的电脑软硬件
五等奖	1000名	价值约50元的电脑软硬件
纪念奖	5000名	精美纪念品一份

天秤座



《凯兰迪亚传奇3——玛尔寇的复仇》 《凯兰迪亚传奇》系列游戏在无数玩家心中留下了难以磨灭的回忆，但其中最为精彩的第三作——《玛尔寇的复仇》，纯英文的谜题实在令人不堪折磨，而无法享受游戏之乐。现在前导软件公司隆重推出其中文简体版，让冒险迷们一圆旧梦：美丽的凯兰迪亚大陆风云再起，一道霹雳使化为石像的玛尔寇重获新生。虽然邪恶仍然在心中蠢蠢欲动，但是几经沉浮的玛尔寇已非不择手段的狂人。这次他要揭破老国王的真正死因，一洗多年沉冤。Westwood 的游戏品质不容质疑，大量的3D图形、瑰丽明亮的色彩加上涤荡心灵的音乐使这个梦幻国度更加迷人。《玛尔寇的复仇》采用多线并行结构，破关手段丰富多彩，不会因一事不明而陷入僵局，但要玩穿全部情节就要充分发挥你的智慧与想象喽！怎么样？是不是很有些怀念在凯兰迪亚大陆的日子，那就来吧，为自己创造新的传奇。

《普特》(POD) 赛车游戏《普特》是一个以外星球为背景的三维赛车游戏：IO星球上病毒肆虐，逃生飞船只剩最后一个座位，只有胜利者才能获得这个机会。游戏采用SVGA，全彩色制做，借助InterMMX芯片的强大功能，游戏在画面和音效方面表现杰出，并支持局域网和Internet作战。来吧，一起投入到这场生与死的角逐中。

《秦：始皇陵之谜》 公元前221年，嬴政力挫群雄，一统天下，登上了中国历史上第一任皇帝的宝座。在他百年之后，留下了千古之谜的秦始皇陵。它背靠骊山，耗工十年，上纳天文，下具地理，玄机难测，无人可入。



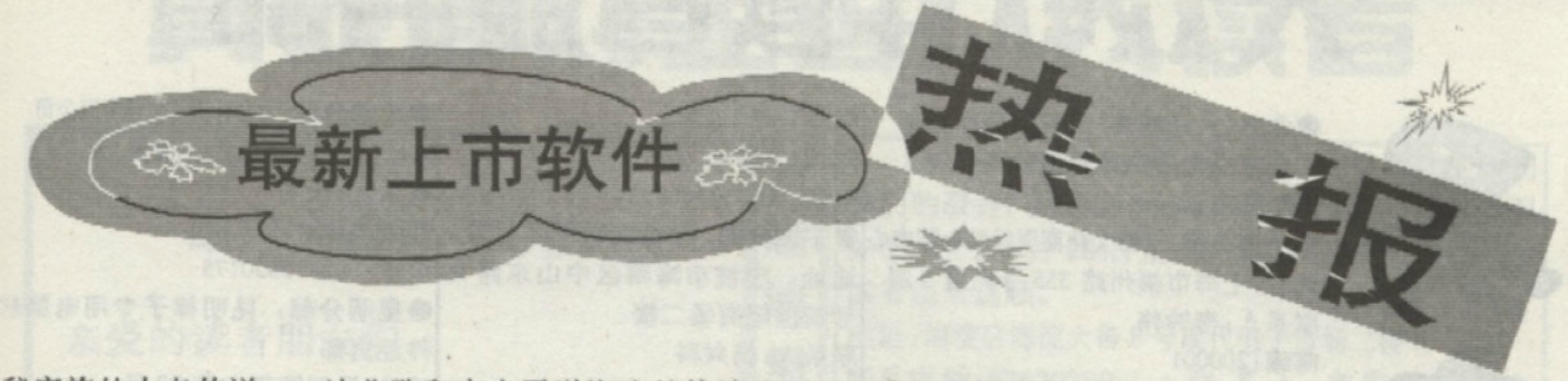
《秦：始皇陵之谜》邀你共闯号称“世界第八大奇迹”的地下宫殿！古墓内机关重重，你要眼观六路，耳听八方——秦始皇陵可不是闲庭信步之所。这里包容了中华民族深厚的文化宝库：诗辞典章、哲思妙想、社会生活、古乐余音……这是一部无所不包的历史百科！你不会宝山空人的，秦始皇梦寐以求而不得的长生秘方！你只有充分发挥自己的智慧和分析判断能力，运用秦汉时期的历史、文化知识，将始皇陵内重重机关逐个破除，如果判断有误，或因知识欠缺导致一个微小失误，都会让你遗恨千古。只要胆大心细，才能在破关过程中从百科全书式的背景资料中获得大量知识，最终享受到破解千古之谜的喜悦。这是一次惊心动魄的旅行，一段离奇莫测的经历，也是一部极具收藏价值的百科全书，定会让你爱不释手。

《剑侠情缘》 南宋初年，金兵入寇中原，河山破碎，生灵涂碳。大敌当前，江湖儿女何去何从？衡山派弟



子独孤剑，身系师门血仇，国家安危，是快意恩仇，横行江湖；还是为国分忧，最终携美同归？为侠为魔，是情非情，只在一念之间。金山公司制做的国内首部武侠RPG《剑侠情缘》将以双CD版(其一是音乐CD)发行，四月初上市。

《鲸的世界》(WHALES) 金仕达多媒体现将世界上最大的哺乳动物——鲸的故事汇集在这张名为《鲸的世界》的光盘中，呈现给任何年龄层次的勇敢者！侧耳聆听鲸的神秘歌声诱你潜入1，000米深的海洋世界。仔细观察！欣赏它们优美的体型和泳姿，在水下与之共舞。闻其音，辨其形，学会根据鲸的尾叶形状来识别不同的种类。周密思考，潜心研究鲸的日常生活、生命周期、社会活动，看看究竟谁是鲸的真正祖先。《鲸的世界》向你展示了人类与这种庞然大物的特殊关系：从早期大肆猎杀到今天全球性的挽救运动……还有关于这个神



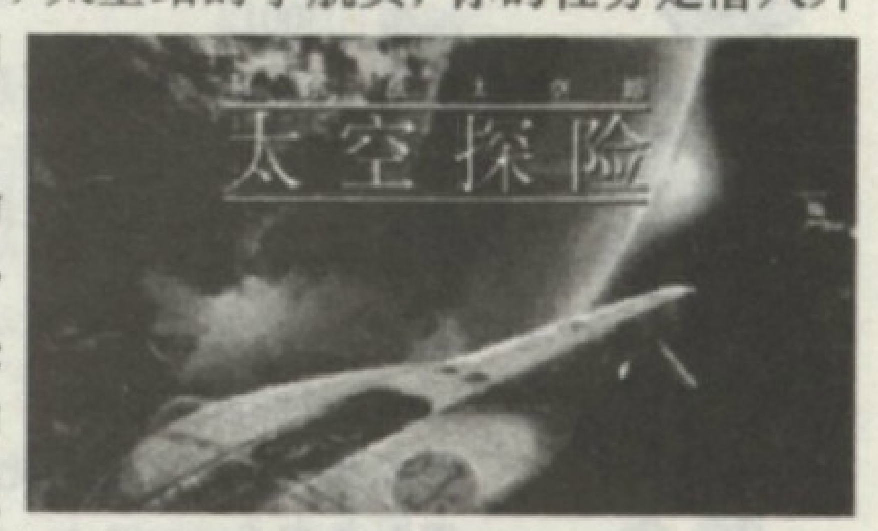
秘家族的古老传说——让北欧和南太平洋海边的惊涛向你诉说吧！了解海洋生物学家的亲身经历，参与"捕鲸论坛"，与专家们展开讨论，成为真正的科学探索者。下潜、下潜……激动人心的水下旅行就在眼前，详实的第一手资料将你变为鲸的权威，种种奇观令你不虚此行。

《海洋探秘》(OCEAN PLANET) 你知道吗？正是由于水——生命之源、万物之本，地球是太阳系中唯一的"蓝色的星球"。想探知这一片蔚蓝世界的奥秘吗？请跟我来，这次海洋探秘活动从海底博物馆开始。你将从一个独特的视角观察海洋，对其起源和最新科学研究有一个全面了解。同时，我们为你安排了丰富多彩的活动：展览会、海洋图书馆……海底影院还有精彩影片！如果正为如何保护海洋资源忧心忡忡，你还可以与我们的海洋专家探讨一下。想了解大海龟怎样进食吗？想见识一下海底绿洲吗？想知道地球、太阳、月球和海洋如何相互作用，形成变幻莫测的气候吗？快来吧！做一次真正的海底冒险！

《魔鬼大峡谷》(DEVILS) 渺无人烟的科罗拉多大沙漠，一片死寂。突然，你发现一只被遗弃的机器龙，它的记忆库与机器相连，其主人科普博士常驾驶它访问史前世界。不幸的是，机器龙的记忆库突遭破坏，它只身返回现实世界，却将科普博士留在了史前丛林。为了救出身处险境的科普博士，你得马上行动！首先必须通过 Dinamation 的虚拟现实训练，恢复机器龙的记忆库，才能返回史前世界，展开营救。你并非孤立无援，我们的古生物学家和地质学家是你随时的帮助，使你成功地挖掘并复原化石——它们就像一部史书，记载着远古时代的庞然大物——恐龙的全部秘密。这是一场勇气和智慧的考验，一次充满悬念和传奇色彩的史前探险，先进的多媒体技术定会令你身临其境，眼界大开！



《太空探险》(SPACE) 浩瀚的宇宙神秘莫测，人类从古老的"日心说"、"地心说"之争开始，逐步探索无穷无尽的太空。"太空探险"给你一个绝好的机会：作为阿尔法（Alpha）太空站的宇航员，你的任务是潜入外星太空船，探明其来历和使命。在这艘无人飞船上，你将发现外星人制造的反映人类航天业绩的模型，以及外星人从这些模型中获取线索，并根据火星的土壤和气候条件，在那里创造可生存的环境。了解怎样在太空中进食、睡眠和运动，克服失重带来的种种不适。排除太空站和哈博望远镜的故障，破译外星人留下的怪异符号，开启一扇神秘的大门……我们期待你凯旋！



PAYUTA AND THE ICE GOD （教育冒险游戏）小男孩 PAYUIA 为解救被冰雪魔王绑架的姐姐，历尽艰辛去云雾山上寻找冰星，最终击败冰雪魔王救出了姐姐，找回了久违的春天。本游戏动画精彩、场景丰富、音乐优美、语音逼真，展现给你一个神秘莫测的北极世界，你还可以和其中的小动物一起歌唱呢！

《多媒体制作一点通——精通 AUTHORWARE3.5 篇》 AUTHORWARE 是一套著名的功能强大的多媒体制作工具。本软件系统地介绍了运用 AUTHORWARE3.5 进行多媒体软件设计的全过程。包括脚本设计、素材准备、程序设计、AUTHORWARE 菜单的使用、各种图标的运用。生动的图片、广播级配音，强大的交互式训练使您在很短时间内掌握 AUTHORWARE3.5 的全部功能，轻松自如的进行多媒体软件制作。交互性、娱乐性、强大的实践性是该软件一大特色。

《美语每日一句》 本光盘是学习美语会话的多媒体教学软件，基本上包括了全部日常会话，共 24 个题材，每个题材由 14 个相关的句子和几个会话练习组成。包括生字学习、听写练习、汉译英练习等，具有良好的交互性，由美国教师录制，发音准确，速度适中，初学者也可以听懂。因为配有中文翻译，所以本产品也适合外国人学习中文会话。本软件可让学习者在短时间内掌握英语交谈技巧。

售价：68 元

天秤座

大众软件读者服务部







●北京《大众软件》读者服务部总部
北京晶合顺达计算机公司
销售部电话:(010)65266244

●上海分部:上海文化商厦好胜电脑中心
地址:上海市福州路355号商厦3层
联系人:李钟伟
邮编:200001
电话:(021)63746384

●太原分部:太原市和生新技术有限公司
地址:山西太原新建南路138号
联系人:师文侠
邮编:030012
电话:0351-4164490、4164493

●锦州分部:锦州市办公设备公司
地址:辽宁锦州市上海路三段民生里21-1号
联系人:刘毅
邮编:121000
电话:(0416)2121403

●淄博分部:齐鲁石化电视台器材销售服务中心
地址:山东省淄博市临淄区闻韶路28号
联系人:徐宁涛
邮编:255400
电话:(0533)7536309

●苏州分部:苏州沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州干将东路35#
联系人:成坚一
邮编:215021
电话:(0512)7246529

●杭州分部:南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路7号
联系人:陈进芝
邮编:310012
电话:(0571)8079924

●宁波分部:宁波海曙今日书店
地址:宁波市海曙区中山东路99号新世纪商场二楼
联系人:杨兴科
邮编:315010
电话:(0574)7248229

●温州分部:温州市鹿城三元电脑有限公司
地址:浙江温州市蛟翔巷130号
联系人:林坚
邮编:325000
电话:(0577)8286980

●南京分部:南京新高科技服务公司
地址:南京市珠江路548号
联系人:杨秀荣
邮编:210018
电话:025-3352364、3364760

●长沙分部:长沙科海计算机软件有限公司
地址:湖南长沙市小林子冲31号
联系人:尹浙
邮编:410007
电话:(0731)5540499-58

●深圳分部:龙丽图实业有限公司
地址:深圳振华路航苑大厦西座2701
联系人:吴劲
邮编:518031
电话:(0755)3225897

●成都分部:大和计算机软件有限公司
地址:成都市磨子桥星星电脑城1楼110室
联系人:徐韬
邮编:610041
电话:(028)5550175

●昆明分部:昆明棒子专用电脑软件经贸部
地址:昆明圆通北路38号
联系人:王全文
邮编:650031
电话:(0871)5176880

●兰州分部:诺亚电脑技术开发部
地址:兰州市民主西路商贸大厦1103室
联系人:薛华
邮编:730000
电话:(0931)8847306

●瑞安代理:汇龙电脑软件店
地址:浙江省瑞安公园路9号
联系人:章晖
邮编:325200
电话:(0577)5653205

●保定代理:嘉恒软件专卖店
地址:河北省保定市向阳南路230号
联系人:刘庆锡
邮编:071051
电话:(0312)3072240

●新疆分部:新疆电子研究所
地址:新疆乌鲁木齐市明园西路17号
联系人:韩浩
邮编:830008
电话:(0991)2873295

新建立的产品代理商

武汉代理:武汉精恒科技有限公司
地址:武昌武珞路114号二楼
邮编:430064
电话:(027)8042277
联系人:林谦

唐山代理:唐山市亚太电器行
地址:唐山建设南路85号
邮编:430064
电话:(0315)2853667
联系人:赵以松

天津代理:展望计算机研究所
地址:天津和平区鞍山道(卫津化工厂大门第三门)
电话:(022)2352636
联系人:王景

广州代理:广州市海印软件精品廊
地址:广州市东湖西路海印电脑城P63号
邮编:510010
电话:(020)83855037
联系人:松阳汉

南昌代理:江西省科环计算机销售服务中心
地址:南昌市北京西路省府长廊76-1号
邮编:330046
电话:(0791)6295818
联系人:万腊生



启事

本社在济南、沈阳和西安的产品代理因故取消,如当地读者需要得到我们的服务,请直接与杂志社联系。

真诚面对全国广大读者

致广大读者一封信

亲爱的读者朋友们：

- 当您需要技术支持时
- 当您需要咨询计算机软、硬件问题时
- 当您需要购买各种家庭软件时

请到全国各地《大众软件》读者服务部来。我们的服务刚刚开始，我们的工作需要您的理解和支持，我们更真诚地希望您把服务部当成是自己的学习电脑、休闲的好帮手，希望得到您的批评和建议。

此致

敬礼！

服务部全体同仁

分店消息

为了海淀中关村地区的读者，能够方便的得到我们的服务，我们设立的《大众软件》中关村读者服务部，已于2月28日正式开业，欢迎中关村地区的读者前来惠顾。

地址：海淀区海淀大街8号现代电子市场二楼A－4室

联系电话：62630299　　联系人：单先生、李女士

三月份由大众软件服务网主承销的产品有：

代理Virgin公司出品的《生化悍将Ⅱ—复活》、《隐秘行动》。

四月份由大众软件服务网主承销的产品有：

金山公司出品的《剑侠情缘》

希望电脑公司出品的《计算机基础知识全面速成》、《Netscape Navlgator 实战演练》、《跟我学用 Potoshop》、《Potoshop 3 从入门到精通》、《Potoshop 应用——字体效果实例》、《起点——3D Studio 电脑三维动画全面速成》、《3D Studio 4 从入门到精通》、《3DS 三维动画造型材质精品库》、《通用三维宝典》、《三维素材宝典》(之一,之二)

★在我社邮购软件的读者，因没有写您当地的邮政编码，未能及时寄出，深感报歉！现将未寄出人员名单（部分）公布如下：

陕西	魏震	上海	李兰英	广东	许扬	辽宁	张鸿星
四川	刘毅	黑龙江	李磊	广东	彭勇	广东	刘庆峰
云南	王志岗	河南	叶艳华	四川	周蓓	江苏	魏征
辽宁	赵廷凯	广东	刘爱玲	上海	蔡铎	上海	王栋
北京	王晓翔	四川	李倩晗	广东	黄志强	江苏	王剑
浙江	周凯	上海	林松	浙江	斯峰	山西	李俊峰
上海	厉捷	广东	汤锦威	上海	刘雷杰	山东	栾丽敏
上海	杨靖	安徽	黄吉吉	湖北	龙灏	广东	王美华
广东	杨伟志	上海	王诚	广东	黄剑锋	广东	穆琳
河南	耿金生	江苏	陈魁	广东	吴志光	广东	区瑞仪
河南	彭力	上海	陈钰	浙江	陆宇超	上海	顾田
上海	虞峰	辽宁	杨智	广东	杜景超	浙江	金峥嵘
广东	李晓生	浙江	屠可为	浙江	王国栋	四川	许楠
江苏	臧杰	四川	梁荣桂	吉林	石宏铮	上海	张何东
上海	胡斌	广东	黄伟杰	四川	张娅菲	四川	刘宁
广东	吴文辉	广西	程良艺	上海	徐遂	湖南	鲁国兰
江苏	华铭龙	浙江	陆琪	广东	杨钧	浙江	顾小红
浙江	刘若谷	上海	徐丽明	广东	陈军	四川	石频
浙江	叶渊博	浙江	李俊	湖南	龙海	河北	孟昕

请速将邮编提供给我社邮发组二

订购95年合订本因邮编不全，而未能寄出的读者名单如下：

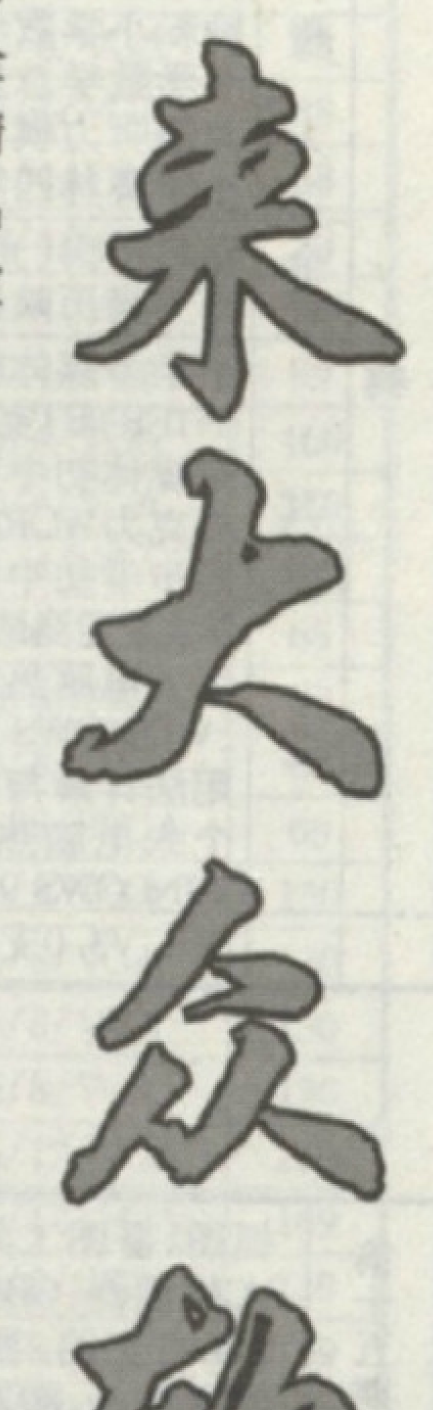
天津	刘玉平、卢振钧、陈宝生
广东	胡志辉、张旋、汤雪涛、刘群娣、梁朝晖、谢勇、石磊、苏立波、薛磊、陈杏珍、李和平、黄冠宇
上海	方明、马晓波、杨继军、李伟、郁聪、王琦、陆智刚、刘仲夏、张健民、谢保生、连国军、林翻祥、陈文泽、谭秋莲、蔡晓群、沈苇川
江苏	陈志峰、黄河清、朱昱、周枫、查宝宁、王维、王留和、赵丰羽、高安庆、张飚、王俊、沙波
湖北	林飙、李玲娣、刘雪松、蒋森、袁军、程显祥
浙江	李迎春、盛中华、王坚、张建港、陈雷、肖力、钱发根、商中频、雷国泰、李杰、贝宏、白植剑
四川	陈海冰、陈信、钟立川、马启荣、张世斌、魏强、章小俊、周淑惠、李朝阳、李海波、黄杰华
河南	赵宇、唐渊、吴剑、陈光伟、关毅、邹志强
湖南	肖花朝、向安平、许守芬、邹家建、唐健
吉林	刘玉华、佟烨、夏清、玄京岩、秦英伟、李寅卿
福建	郑松海、贾炜、陈文震、张建初、刘语安、林峥、叶多有、留伟栋、吴敏、吴明璿、唐志军、王春艺

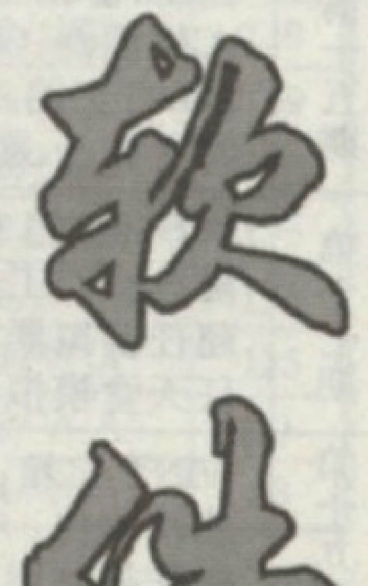
★★大众软件服务网愿做出版商和广大读者们的友谊之桥。

★★《大众软件》杂志社愿与全国各地热忠于服务于读者的软件经销单位联合开辟当地市场。

★★欢迎加入大众软件服务网★★

联系电话：(010)67025782　　联系人：张友利、罗啸寒







天秤座

大众软件读者服务部总部

北京晶合顺达计算机有限责任公司

大众软件库(教学、应用、百科类)

类别	公司	软 件 名 称	售价(元)
教学类	松岗	快快乐乐学电脑/学中文输入	58/58
		快快乐乐学英文打字	58
		快乐小画家/音乐家	66/66
	双语	急救英语生活篇/实用篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		老鼠看书咬文嚼字	180
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽/潘朵拉的盒子	98/98
		金发歌蒂与三只熊/草原上	120/120
		转转龟上学历险记	180
	中教公司	轻轻松松学WINDOWS 95	68
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
	苦丁香	JAVA语言学习软件CAIJAVA	88
		INTERNET模拟上网CAINET	80
		C语言速成CAIC	80
		英语词汇速记LSEDC 2.0	78
		计算机等级模拟考场CGE	70
	树人	英语单词有声书库小学版/标准版	48/128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
		小学数学总复习	88
		英语听力模拟考场	98
		小学奥林匹克趣味数学(一)/(二)	68/68
	金钟	路易小狮(光碟版)	88
		小力高历险记(光碟版)	88
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		INTERNET宝典	97
		多媒体初中英语	150
		巧克力WORD	68
		同步学初中语文	198
		学友复习测试系统(初中版)/(高中版)	98/148
		个人电脑热门软件多媒体教程(WINDOWS 3.2、WORD 6.0、EXCEL5.0用法详解与举例)	48.50
		个人电脑热门软件多媒体教程(中文WINDOWS 95用法详解与举例)	48.50
		天汇V3.0支撑环境	198

类别	公司	软 件 名 称	售价(元)
系统应用辞典类		天汇笔记本	100
		华码汉字输入法	80
		金山影霸Ⅱ	96
		视频播放VER 2.0	88
		2.13L标准版	20
		理德轻松排版	100
		四库英汉双向辞典	380
		365天轻松英语(夏季版/秋冬版)	68/68
		瑞星杀毒软件	150
		瑞星防病毒卡Ⅲ	350
		瑞星防病毒卡Ⅲ(杀毒软件+防毒卡)	395
		WPS+伴侣	96
		家佳家用软件	98
		初中英语复习大全	120
		少儿创作园地	160
		网际金典 2.0(标准版)/(增强版)	138/380
	大恒公司	光盘杂志—电脑热门软体1/2(CD)	45/45
		光盘杂志—电脑热门软体3/4(CD)	50/50
		光盘杂志INTERNET—全球最大计算机网(CD)	75
		光盘杂志—计算机图形与动画制作(CD)	75
		光盘杂志—世界惊险游戏集(CD)	75
		光盘杂志—个人电脑与视频制作(CD)	75
		光盘杂志—驱动程序大全1	50
百科类		坦克战车(CD)/航空母舰(CD)	68/68
		战斗机(CD)/武装直升机(CD)	68/68
		潜艇(CD)/轰炸机(CD)	68/68
		蓝天芭蕾(CD)/军用枪械(CD)	45/68
		中国家庭美食(CD)	68
	希望电脑	计算机基础知识全面速成	68
		Netscape Navigator实战演练	68
		跟我学用Photoshop	88
		Photoshop 3从入门到精通	150
		Photoshop应用—字体效果实例	78
		起点—3D Studio电脑三维动画全面速成	98
		3D Studio 4从入门到精通	100
		3DS三维动画造型材质精品库	99
		通用三维宝典(2CD)	150
		三维素材宝典之一/之二	156/156

《大众软件》配套软盘目录

期号	内容
第十五期	抓图、看图工具:GRABBER、SEA、NV PC模拟器:GB模拟器 DOS百宝箱:游戏伴侣(金磊版)、恢复高手SR、文件时间变更者、游戏狗(最新版)
第十六期	最新反病毒软件TBAV;C& C1.2版编辑器 有趣的WINDOWS查询软件:Animal Patriol WINDOWS下的打包还原程序:EZ—split WINDOWS下图形和文本察看器:Acdsee 1.31
第十七期	DOS百宝箱中的全部工具 磁盘扩容工具:800Ⅱ、FDREAD 超任模拟器1.2E 任天堂模拟器
第十八期	DOS百宝箱中的全部工具 系统加速工具集:QUICK BOOT、MGP、COMBI等 SMS及GG模拟器(需DOS/4GW支持);SMS及其外壳程序、MASSAGE
第十九期	WIN百宝箱:UP-SAN5(三国志Ⅴ)修改器、ICON图标编辑软件、ALTTAB多任务切换软件、MOUSEMAN鼠标操作控制器、TZOK软件北极星打字练习软件:TID
第二十期	DOS百宝箱中的全部工具 CDIR、CQ、KEY、MDIR、NUMS、SIMG、DN 模拟器:雅达利2600模拟器
第二十一期	DOS百宝箱中的全部程序: 微软的13个WIN95工具;输入法转换器 WIN95的32位CD-ROM加速程序;《福尔摩斯探案》攻略

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49
暗棋侏罗记	386/4/VGA	79
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59
麻将大师	386/4/SVGA	120
爆笑躲避球	286/2/VGA	110
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99
武将争霸Ⅱ	386/4/VGA	130
钢铁骑士团	386/4/VGA	130
将族象棋大师Ⅱ	386/4/VGA	89
西楚霸王(光碟版)	386/4/VGA	120
移民计划(光碟版)	386/4/VGA	98
狂涛计划	386/4/VGA	200
银河救世军	386/4/VGA	240
吸血鬼	386/4/VGA	200
X战机	386/4/VGA	230
帝国追击战	386/4/VGA	200
足球小子	386/4/VGA	220
魔动王子(光碟版)	386/4/VGA	270
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240
古大陆物语	386/4/VGA	130
永恒之门	386/4/VGA	220
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240
创世魔法师	386/4/VGA	200
卧龙传—— 三国制霸之计	386/4/VGA	140
仙剑奇侠传(光碟版)	386/4/VGA	120
射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49
武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49
机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49
魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
黎明之砧(光碟版)	486/4/VGA	69
时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
格斗之王(光碟版)	486/4/VGA	88
装甲雄狮(光碟版)	486/4/VGA	88
空中霸王(光碟版)	486/4/VGA	88
超时空战将(光碟版)	486/4/VGA	88
烈火战车(光碟版)	486/4/VGA	88
异形计划(光碟版)	486/8/VGA	108

软件名称	配置	售价(元)
血狮(光碟版)	486/8/VGA	86
生化悍将Ⅱ(两张光碟)	486/8/SVGA	148
时空游侠(光碟版)	486/8/SVGA	136
古墓丽影(光碟版)	P5/60/SVGA	146
死亡地带(三张光碟)	486/8/SVGA	186
游戏大观(一)	486/8/SVGA	80
刘伯温传奇(光碟版)	486/4/VGA	49
烈焰钢狼传(光碟版)	486/4/VGA	49
金庸群侠传(光碟版)	486/8/VGA	69
三国英雄传(光碟版)	486/8/VGA	69
甲A风云	386/4/VGA	100
中关村启示录	386/4/VGA	99
中国民航	386/4/VGA	96
金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
官渡(光碟版,需中文WIN 95)	486/8/VGA	88
绿茵96(光碟版)	486/4/VGA	88
中国象棋大师	386/4/VGA	68
死活通(普及版)	386/4/VGA	10
死活通(标准版)	386/4/VGA	108
精武战警(光碟版)	486/4/VGA	99
命令与征服(C&C光碟版)	486/4/VGA	160
命令与征服~隐秘行动(光碟版)	486/4/VGA	120
凯兰迪亚传奇Ⅲ(光碟版)	486/4/VGA	130
成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
足球96(光碟版)	486/8/VGA	130
双子星传奇(光碟版)	486/8/VGA	130
魔毯Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	130
遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130
银河飞将Ⅳ(六张光碟)	486/12/VGA	268
长弓阿帕奇(光碟版)	486/12/VGA	169
NBA96(光碟版)	486/8/VGA	139
极品飞车(增强版)	486/8/VGA	139
无悔的十字军战士(光碟版)	486/8/SVGA	140
狂野飙车(光碟版)	486/8/VGA	135
电脑魔神(光碟版)	486/8/SVGA	135
梦幻弹子球(光碟版)	486/4/VGA	125
极道枭雄(光碟版)	486/8/VGA	79
旋风反击战(光碟版)	486/4/VGA	88

· **邮购方法**:购买软件者,挂号邮寄邮费 10 元;快件 15 元;特快专递 30 元。
· **邮购地址**:北京市和平门邮局 3056 信箱 《大众软件》读者服务部 **电话**:(010)67025781、67025782
· **零售地址**:北京市崇文门西大街 4 号楼 8 门(崇文门地铁站西南出口) **传真**:(010)67025232

天秤座

希望多媒体光盘(CD-ROM)大世界

跟我学用MICROSOFT WINDOWS OFFICE 系列(CD-ROM)

产品目录

Photoshop 3从入门到精通（150元）
Photoshop应用——字体效果实例（78元）
3D Studio 4从入门到精通（100元）
3DS三维动画造型材质精品库（金色篇99元，银色篇99元）
通用三维宝典（2片CD-ROM，150元/套）
三维素材宝典（之一、之二，78元/片）
Visual Basic从入门到精通（100元）
Visual Basic多媒体程序设计（100元）
Visual C++多媒体程序设计（100元）
跟我学用Windows 3.1/3.2中文版（39元）
跟我学用Word 6.0 for Windows中文版（39元）
跟我学用Excel 5.0 for Windows中文版（39元）
跟我学用Microsoft Office中文版（50元）
跟我学用Word 7.0 for Windows 95中文版（68元）
跟我学用Excel 7.0 for Windows 95中文版（68元）
跟我学用Windows 95中文版（58元）
跟我学用Microsoft Office 95中文版（68元）

下列光盘即将面世，请密切关注：

Animator Studio易学易用专辑
Adobe Premiere 4 for Windows多媒体教程
Photoshop 4实战演练
Authorware 3.x实战演练
3DS MAX全面速成（普通版）
FoxPro通用程序设计
Java宝典
HTML宝典
希望之路电脑课堂——高一英语"三点一测"
全国计算机等级考试（一级）指导
三维游戏程序设计——从入门到精通
图形图像及其在FoxPro中的应用
中文Windows NT实战演练
跟我学用Word 97中文版
跟我学用Excel 97中文版
跟我学用Office 97中文版

图形图像动画系列(CD-ROM)



起点——3D Studio电脑三维动画全面速成（普通版68元，专业版98元）

希望之路，迈进到电脑动画王国，本盘是您的起跑线……

提供用3DS制作高水准立体图片与动画的演示实例，使您达到电视广告制作的水准，成为三维动画制作的行家能手。含近20万帧动画，揭开专业广告制作的神秘面纱：17个范例像17首MTV，让您尽情领略心旷神怡的动画制作风采；内含专业水准的广告欣赏。专业版提供了全部范例的原文件和大量动画库。

跟我学用Photoshop（88元）

学而至用，揭说艺术大师都是这么过来的……

(1) Photoshop入门初步；(2) Photoshop漫游；(3) Photoshop基本技巧；(4) 特殊过滤器的使用；(5) 实例演练。

"傻瓜"速成系列(CD-ROM)

计算机基础知识全面速成（68元）

有了这片CD-ROM，您会感到电脑"不过尔尔"，原来很平常……

六大板块，物超所值：计算机系统基础知识、MS-DOS、UCDOS 6.0、中文Windows 3.1/3.2、工具软件、故障与维修。本盘适于自学、课堂演示或培训班使用，并尤其适合计算机等级考试及劳动部职业技能考试的应考者。只要有鼠标和键盘，就能从"门外汉"变成"电脑行家"。

网络、INTERNET实战演练系列(CD-ROM)

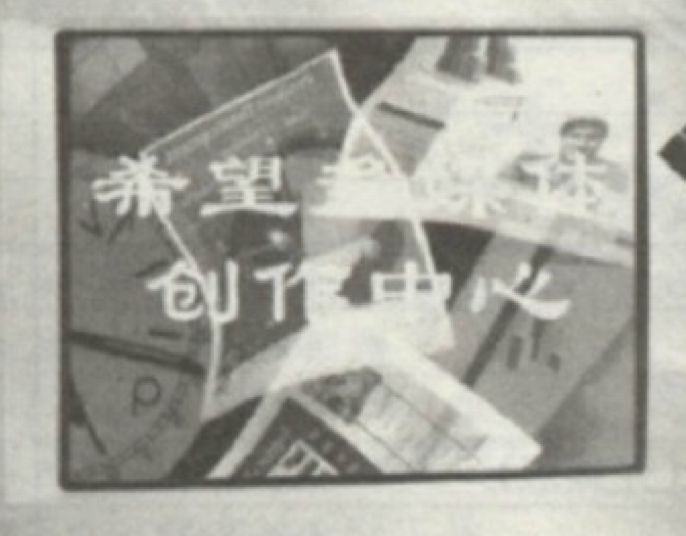


Netscape Navigator实战演练（68元）

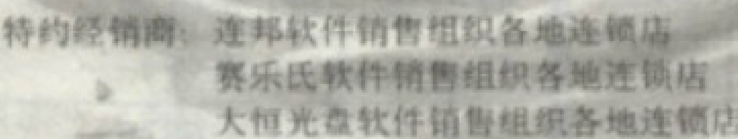
在神奇博大的Internet殿堂，您将找回震撼的感觉……

"如何进入Internet"带您进入Internet殿堂，"电子娱乐"任您松中偷闲，"新奇站点"上有一些妙招，让您走遍全球，寻找逸闻趣事。本盘内容涵盖Web页面访问、信息查找、电子邮件、新闻组等Internet上的热门话题。

配书光盘



从入门到精通、多媒体开发指南系列(CD-ROM)



特约经销商：连邦软件销售组织各地连锁店
赛乐氏软件销售组织各地连锁店
大恒光盘软件销售组织各地连锁店
中信联软件销售组织各地连锁店
钜隆软件销售组织各地连锁店
上海中科图软件销售组织各地连锁店

诚征代理　广告支持

新华书店北京发行所发行　各地新华书店销售

希望集团　多媒体创作中心制作

北京希望电脑公司　希望多媒体创作中心
电话：(010) 62562329，62541992，62531267
传真：(010) 62579874，62561057　联系人：张颖　梁威　高
地址：北京海淀中关村黄庄，希望电脑公司二楼多媒体部
信箱：北京海淀8721信箱多媒体部　　邮编：100080
收款单位：北京希望电脑公司　　帐号：05079-08
开户行：北京海淀工商行中关村城市信用社

北京希望电脑公司出品

让我们的空间充满希望



希望集团北京希望电脑公司是中国科学院直属的开发和经营计算机软硬件及其相关技术的全民所有制企业，是北京高新技术实验区20强、全国电子百强和国务院重点联系的千户大型国有企业之一。希望公司开发的中文平台UCDOS被评为1996年北京市名牌产品，经营的计算机图书达2000多种，在国内享有很高的知名度。

近年来，公司又向多媒体方向拓展，利用公司计算机专业人才优势，开发出大量有关计算机教学方面的多媒体光盘，其优良的品质，赢得了国内广大用户的好评。这些光盘涉及计算机基础知识、图形图像动画、网络及Internet、多媒体开发、Windows中文版与Office中文版等，其特点是用户导向，全真模拟，全动态交互式教学，以实例为主线，以训练实战能力为目标。目前已推出的多媒体品种达二十多种，并正向英语、家教、游戏光盘等开发领域迅速拓展。

希望多媒体光盘（CD-ROM）大世界

难逃浮世离分
唯有痴情是真

神鵰侠侣

完全取材自金庸原著之武林纯爱传奇

亲身经历世情险恶人情冷暖的一页江湖沧桑

临场体会杨过与小龙女海誓山盟的诚挚恋情

开春最情深意浓的角色扮演钜作

☆剧情缠绵悱恻、超过十万字的对话，您将与杨过一起体验人生的大起大落。

☆精彩万分的武林绝学，精妙的天罗地势网、玉女心经、独具一格的黯然销魂掌，招式惊人！

☆分分合合的人物组合，感受最凄美的游戏体验！

☆最绝美的人物，新视觉享受的游戏世界！

☆全图形化与全程滑鼠操作，玩游戏仅在弹指之间。

☆优美的音乐感受，随剧情流转将有不同的变化。

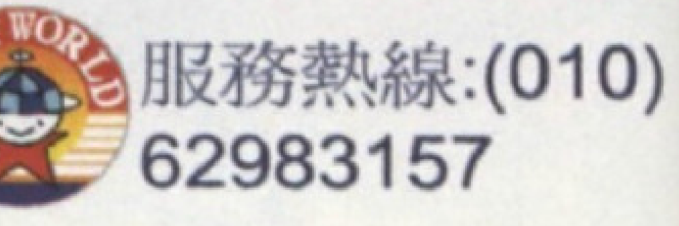
☆最优质的战斗系统，令人耳目一新的属性设计！











SOFT WORLD

服務熱線:(010) 62983157



敖幼祥漫画原著改编，准备笑破你的肚皮！

乌龙院

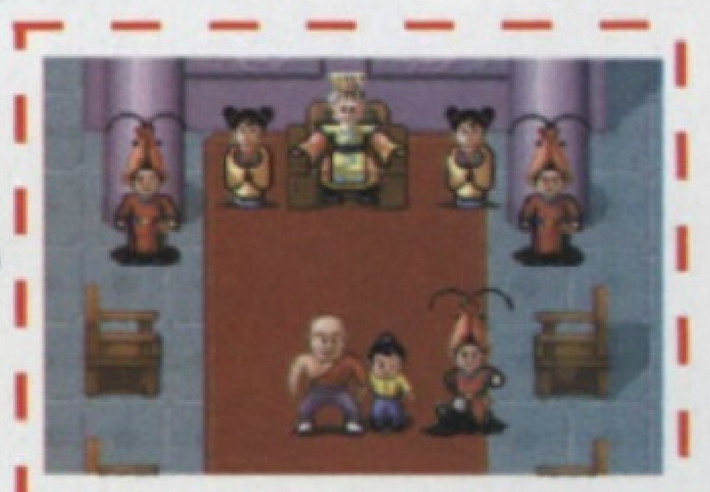
上场罗！

草包村天云大师遇害，魔音教教主於石头城召开绿林大会。

大师兄伴小师弟同闯江湖，叮叮当当热情相助。

到底一连串的事件有何瓜葛？

三脚猫工夫如何解危机？













★游戏网罗漫画中最著名的场景，如乌龙院、恶魔岭、望天崖、虎啸洞、秃秃山、铁鎚岛等。

★攻击分为一般攻击、特殊武器，特殊攻击会消耗精力，但威力比较猛喔。

★攻击招式分为徒手、兵器、暗器三种。每种招式都有异想天开、又贴切得令人拍案叫绝得名称，向菜捕头得捕三刀；大师兄得混天剑法；小师弟得七绝脚；天山神尼的绝命三拂等。

★漫画中的人物完全爆笑登场，天山双瞪、魔音教主、混世魔王、阿叮、阿当等，人物脸部的表情会随著剧情的演变而千变万化。

★编入乌龙院最精彩的剧情桥段，搞笑一流，让你忍俊不住。

★串场动画以四格漫画形式表现，将乌龙院人物特色完全展现出来。

SOFT WORLD

服务热线:
(010)62983157

一九九七年夏季









中国大恒公司

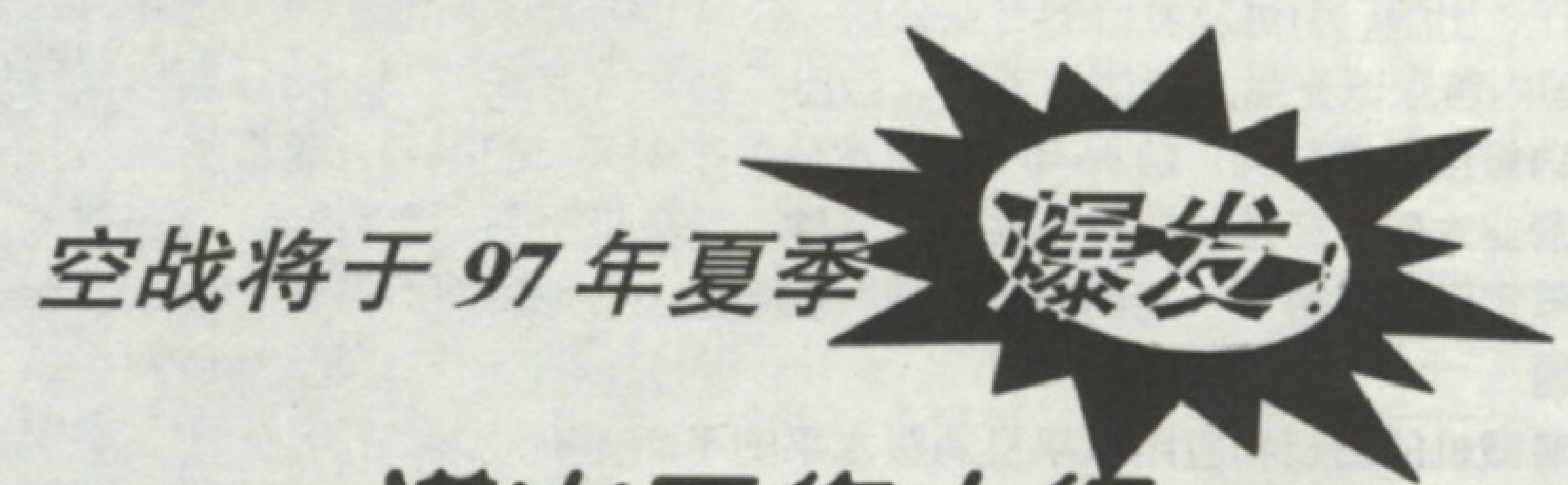
计算机音像技术分公司



逆火

多媒体创作公司

中国大恒光盘新品上市



国内著名游戏制作人徐创领衔的**逆火工作小组**历时数年开发的具有国际水平的空战游戏**“天惑”**将于九七年夏季在国内外同时上市。届时将有签字销售，攻关擂台赛等促销活动举行，请广大游戏迷注意参加。

定价:98.00元

著名音乐欣赏系列

世界音乐之旅(一) 售价:88元
世界音乐之旅(二) 售价:88元

《世界音乐之旅》中每张光碟均包含着世界级音乐大师最经典的交响乐曲。每一部分音乐细节都配有优美、详实的文字讲解，您无须知道任何乐理知识，也能感受到乐曲中的每一幅生动画面。在优雅的意境中带您走进古典音乐的圣殿，在您醉心于美妙音乐的同时，还能欣赏到大量的欧洲经典建筑、著名雕塑及世界名画……

约30分钟音乐会片段让您领略当代指挥大师风采!

90分钟完整曲目，为您全方位诠释古典音乐大师精华!

中国大恒公司计算机音像技术分公司

地址:中国北京海淀路80号中科大厦 邮编:100080

电话:010-62628395 62628396 62629397 传真:010-62628442

联系人:阎明川、王连虎、林远、林煜 E-mall:dhnm/@publie.east.cn.net

金牛座

欢迎您加入大恒光盘定点销售连锁组织

连锁的新思路，一种崭新的连锁形式

●公司简介

中国大恒公司计算机音像技术分公司是隶属于中国大恒公司的专门从事多媒体电子出版物制作、出版、引进及发行的专业公司。公司1995年5月推出的《电脑视野光盘杂志》是国内首家以光盘为载体的期刊，自出版到1996年6月，一直居国内CD－ROM类产品销售排行榜前列。自96年5月，本公司在中关村的中科大厦二层新开500余平米的营业大厅，经营和批发各种电脑软件、计算机图书、音像制品。经过半年多的时间，零售已经取得了一定的成绩，同时也与全国各地的同行有了广泛的联系。

●市场难题

目前随着微机的普及和应用水平及消费水平的不断提高，计算机用户对软件的需求量在以快的速度增长。软件的利润又比传统的硬件更高。因此，从事计算机软件开发和销售的公司如雨后春笋般不断出现，产品也比以前更加丰富。但问题也随之产生，生产商希望自己的产品能以最快的速度出现在最终消费者眼前以便在市场的竞争中占更大的分额；销售商则希望能以最好的价格得到市场上的畅销产品和厂家的直接支持以便在本地区的零售市场上具有独特的优势。但由于多方面的原因，无论是生产商还是销售商的愿望都难以实现。双方所具有的优势难以形成互补。

●解决办法

根据我们对目前出现的困难和市场上几种不同形式连锁销售组织成败的分析，我们决定利用我们的资金优势，地理优势和诚实的做人原则将所有与我们具有共识的产品开发商和经销商联系在一起。成立与以往连锁组织不尽相同的大恒光盘定点销售连锁组织。

●目标

连锁销售组织以组织成员的产品作为指定产品，以最优惠的条件向组织内的销售成员提供。同时作为服务性的向组织的成员提供非组织成员的开发商的产品，但价格也同样极具竞争力。希望通过本组织成员的共同努力来保证无论是生产商还是销售商都能不断壮大。实现产品销售快，进货价格低，滞销可退换的无风险销售目标。我们首先将在全国寻求50家左右的定点销售连锁组织成员，最终发展到?

朋友们！市场风险此长彼消，让我们携起手来，共同迎接美好的明天！欲知详情，请立即与我们联系。

中国大恒公司计算机音像技术分公司

地址：北京市海淀区海淀路80号中科大厦二层　邮编：100080
电话：(010) 62628395，62628396，62628397　传真：(010) 62628442　联系人：阎明川、王连虎、林远、林煜　E-mail：dhnm@public.east.cn.net

- ●中国大恒光盘北京万众力合 电话：(010)62649133 联系人：吴洪彬
- ●中国大恒光盘中教电子 电话：(010)62649420 联系人：郑建锋
- ●中国大恒光盘北京克雷 电话：(010)62175249 联系人：高晶
- ●中国大恒光盘北京美捷美 电话：(010)62572683联系人：刘继忠
- ●中国大恒光盘北京银冠 电话：(010)68452355 联系人：王姝
- ●中国大恒光盘上海钜隆 电话：(021)62136457 联系人：卢永伟
- ●中国大恒光盘温州鹿城 电话：(0577)8224915 联系人：潘忠信
- ●中国大恒光盘沈阳南湖天极 电话：(024)3887906 联系人：万振秋
- ●中国大恒光盘沈阳希望 电话：(024)3921815 联系人：李平
- ●中国大恒光盘长沙科海 电话：(0731)5540499-58 联系人：尹哲
- ●中国大恒光盘厦门华联 电话：(0592)2033247 联系人：吴石坚
- ●中国大恒光盘厦门图书 电话：(0592)5061401 联系人：郑建圣
- ●中国大恒光盘岳阳维特 电话：(0730)8231082 联系人：余高德
- ●中国大恒光盘齐齐哈尔亚华 电话：(0452)2110048 联系人：王秀
- ●中国大恒光盘广州思富特 电话：(020)87509952 联系人：张国权
- ●中国大恒光盘广州力德 电话：(020)87539094 联系人：杨其臻
- ●中国大恒光盘太原太森 电话：(0351)4034403 联系人：田琳
- ●中国大恒光盘系西安奔腾 电话：(029)7881837 联系人：骆天民
- ●中国大恒光盘武汉精恒 电话：(027)8042277 联系人：林谦
- ●中国大恒光盘吉林银河 电话：(0432)2449560 联系人：周剑宇
- ●中国大恒光盘南京希望 电话：(025)3362716 联系人：王嵘
- ●中国大恒光盘石家庄分店 电话：(0311)6035685 联系人：刘辉

拥有《Internet 宝典》开启 Internet 之门

牛津－剑桥多媒体

轻松上网四部曲

INTERNET

宝典

第一乐章：知识学习

语音讲解、动画演示、模拟仿真操作，帮您全面掌握 Internet 知识。
* 全仿真模拟 Internet 网上环境
* 实际操作 Internet 的专用软件
* 看动画学习 Internet 原理
* 真实感受 Internet 网上场景
* 专用 Internet 字典，解决阅读困难
* 一千余个地址，是你的旅游图
* 教你选择软件、硬件、服务商

第二乐章：上网实践

《Internet 宝典》中免费赠送世纪互联公司 5 小时免费上网时间（价值 75 元）及一个月免费电子邮箱，真正实现网上的实际演练。（外地长途拨号上网）

第三乐章：装载软件

内含微软浏览器 Internet Explorer；附赠瀛海威时空《走向未来》光盘，内含上网软件及八城市入网优惠卡(价值 100 元)。

第四乐章：开户上网

《Internet 宝典》随盘赠送东方网景公司免费入网开户卡(价值 100 元，限北京)及 Internet 知识免费培训。

"金版"《Internet 宝典》隆重上市

牛津－剑桥公司现推出"金版"《Internet 宝典》，附赠《走向未来》光盘一张，内含微软公司上网软件 Internet Explorer。

对于前期购买普通版《Internet 宝典》的用户，我们将采取以下方法为您提供《走向未来》：

* 北京用户持正版《Internet 宝典》"使用说明书"到本公司免费领取。
* 外地用户将"使用说明书"封底的"牛津－剑桥多媒体"标志剪下，贴在汇款单附言处，付邮资 20 元，我们将以挂号快件的形式给您寄到。

双光盘 售价 97 元

地址：北京海淀区文慧园北路 10 号综合楼牛津剑桥国际资讯有限公司市场部张勇收
邮编：100088 电话：(010)62207534 传真：(010)62207534 http://www.ocm.co.cn

诚征各地代理、广告支持

中国教育电子公司 教育软件精品荟萃

中教公司多年来一直致力于教育、家用软件的开发研制、推广发行工作，产品不断推陈出新。九七年，公司全体同仁将以崭新的姿态，为广大客户、经销商提供更多、更好的服务及尽可能多的支持。

新品简介：以下产品为我公司最新推出之教育光盘

1、**《家教软件集锦》**：内容包括多媒体软件"小灵童识汉字"，计算机操作入门，中小学语文、数学、物理、化学、英语、生物，智力游戏，百科知识等家教软件近 150 种，平均每个软件仅花几毛钱。 **售价：80 元**

2、**《家庭同步学多媒体光盘——初中语文、数学》**：将特级教师四十余年的教学精华融汇于精心制作的软件里，与教委教材同步进行，一张光盘覆盖从初一到初三。图、文、声并茂，只需鼠标一点，即可将教学的概念、讲解、例示和练习展现于你眼前。语文、数学各一张光盘，每张**售价：98 元**

3、**《美语每日一句》**：是学习英语会话的多媒体教学软件，其内容基本上是我们日常会话的全部，纯正美妙的美语发音，全部配声的中英对照，使您无需英语基础，轻松掌握英语会话。 **售价：68 元**

4、**《软硬件一点通》(新版)**：软件采用先进的多媒体技术，详细讲解了计算机基本组成及原理、操作系统、CCED、WPS、WINDOWS'95、FOXBASE、FOXPRO 等软硬件技能。 **售价：98 元**

5、**《全国计算机等级考试辅导(一级)》(新版)**：权威性、实用性强，内容广泛，使您轻松过关。 **售价：128 元**

6、**《小学语文一点通》(一年级)(新版)**：图文声并茂，寓教于乐。 **售价：78 元**

7、**《多媒体制作一点通——精通 Authorware3.5 篇》**本软件使您在很短时间内掌握 Authorware3.5 的全部功能，轻松自如的进行多媒体软件制作。 **售价：98 元**

8、**《全国计算机等级考试题库》**采用大量题库，每道题都配有答案。并配有广播级配音，讲解清晰，使用户以很少的时间掌握等级考试的内容。软件覆盖一至四级的全部内容。 **售价：98 元**

9、**《精通 Photoshop & Windows'95》**使您短期内轻松掌握并精通 Photoshop 及 Windows'95。 **售价：68 元**

主要代理：连邦及各地专卖店 62568648、赛乐氏及各地专卖店 62188033、北京树人 62616742、中国大恒 62628395、联想集团 68421383－219、北京万众力和 62649133、北京济利 62188326、上海农工商 63226198、广州金碟 87543352、昆明黑马 5144931、昆明榫子 5176880、沈阳华储 3895234、沈阳东科 3887690、哈尔滨希望 2510446、太原赛诺康 4074943、温州 8224915、大庆庆联 5999999、武汉 7875733、杭州南北 8079935、大众软件 67025232

全国范围诚征代理，大规模广告支持。我公司还代理销售各种家教光盘数百种，欢迎垂询。 邮购免收邮费

联系单位：中国教育电子公司软件中心 地址：北京海淀区海淀路 171 号大华商厦写字楼 B 座 401 室

电话：62649120、62171649、62640617 联系人：李兵、郑建锋 邮编：100086

人人会编程 已不再是神话

——您三分钟做到的 凝聚着王特人四年的心血

《王特 MIS2000 》 FOR WINDOWS 版 隆重上市

优惠销售 现在开始

过去的一年，大连王特电脑公司取得了骄人的成绩：由中国消费者协会，《中国消费者》杂志社举办的 97 年 3.15 消费者品牌认知调查：《王特 MIS》列人高科技行业十佳；96 年 8－12 月产品销量高居全国连邦排行榜之首，用户逾十万；优秀的品质是王特公司成功的基础，"服务就是最好的销售"的指导思想使我们赢得了用户的信赖，97 年我们将再接再励。坚信：一个让用户满意的公司一定会不断的蓬勃发展。

《王特 MIS 2000》是针对国内微机管理程序普遍存在的开发周期长、后期维护复杂、费用高等问题而开发出来的最新一代应用系统开发工具。适于各行各业的网络/单机系统，它囊括了管理信息系统开发的全部功能要素。广泛适应于财务、工资、购销、人事、档案、生产、计划、部队、学校、工商、税务等行业图文声并茂的信息管理系统编程。程序开发不再需要与语言打交道，把复杂庞大的计算机语言、专业化的技术变成了轻松自如、随心所欲的人机对话，使应用系统的开发犹如玩游戏般的简单，真正成为人人能轻松使用的与世界水平同步的应用系统开发工具。圆了人人一个计算机编程大师的梦。

《王特 MIS 2000》功能特点简述：

★★平台更高，无与伦比。以 VISUAL FOXPRO3.0 为开发平台，自动检测微机环境（WIN3.X WIN95 和 WINDOWS NT），自动安装驱动程序，无需任何修改可直接在相应环境下运行，速度极快。

★★"绿色功能"，独具特色。一般 MIS 产品在生成应用系统的同时产生大量的垃圾文件（过程文件），用户又不敢轻易删除，一个系统拥有数千个文件已司空见惯，造成应用系统的恶性膨胀。本系统采用"绿色 MIS"的实现技术，根本上改变了这一缺陷。

★★解决方案，完整实用。一般 MIS 产品脱离不了数据库平台，没有数据库平台的支持，系统根本无法运行。用户往往购买 MIS 产品，却买不起相应的数据库平台，大有"买得起马配不起鞍"之感。本系统提供了全方位的解决方案，不需要任何数据库平台，可直接在 WIN3.X、WIN95 或 WINDOWS NT 下运行、推广。

★★可视化设计及运行。一般 MIS 产品必须在系统设计好后再编译（必须使用带编译器的 FOXPRO）才能看到设计结果，若设计不满意必须重头开始，既繁琐又不直观，可视化程度极差。本系统在设计的同时可立即看到设计后的运行结果，边设计、边运行，更加直观、可视，独创"屏幕所见，即是开发系统所得"。

★★智能化设计，堪称一绝。自动建立数据库结构，采用国际先进的"数据词典"理论，避免了手工建库之繁琐、易错。自动接收已有的数据库；自动生成应用菜单，风格、级数和功能随意设置。

★★提供源程序，系统开放。提供运行系统的所有源程序，便于用户深入掌握本系统。

★★功能卓越，应用简捷。灵活超强的录人、修改、查询功能 ①同时对上百个库进行关联、录人、修改和查询 ②实现图象、声音的录人、编辑、查询和图文混排 ③录人条件和约束条件实现数据间的数据控制，弥补数据库系统对数据控制的不足；公式输入可实现数据库间、库内部的数据实时传输；支持超宽字段；词典、代码等方式的采用避免重复录人；智能化编码，动态维护代码词典；实现数据库中一对多或多对一的记录操作 ④快速查询及任意条件、组合查询方便灵活，查询结果立即打印。

★★电子报表，所见即所得。 ①同一报表可输出无数个数据库内容 ②支持英汉混排、图文混排的自动折行打印 ③每个字段都可灵活设置字体 ④报表较窄可自动形成并表打印 ⑤打印任意复杂表头，多栏表、卡片表、条型标签（如工资条）、自选报表和汇总报表等任意报表，完全的所见即所得 ⑥提供大量内、外部功能扩充函数，也可自定义函数，使报表的输出随心所欲。

★★网络应用，畅通无阻。多级权限管理可靠安全；集开发、运行和集成于一体，支持大型网络。

★★图象功能，丰富多彩。可处理 BMP、PCX 等格式的 256 色和真彩色图象文件。

★★统计图形，任意选择。提供二、三维、条形、柱形、扇形、玫瑰形和雷达型等数十种图形，统计图形自动实现数据动态跟踪。

★★品质超群，尽情享用。完善的系统可维护性使管理越复杂多变，越能体现其优越性；支持客户机/服务器结构，适合大型数据库管理的需求；世纪前缀解决 2000 年系统可靠性问题；组合功能使多步操作一键完成；可编辑在线帮助更方便；用户文档自动生成；任意挂接外部程序……。本系统是 WINDOWS 平台下功能卓越、品质超群的全新版本。

《王特 MIS 2000》FOR WINDOWS 版是全国广大计算机用户的强烈企盼和市场久望的呼唤，为答谢广大用户的厚爱，公司决定在今年三、四月份举办"优惠销售活动"。活动期间内，将大幅度下调售价：375 元/套。以期大力推广正版软件和提高我国的微机应用水平。另：任何公司任何版本的 MIS 用户，均可持有效证明（信誉卡或 1 号盘）到代理商处或公司总部办理交差升级业务。

产品名称	零售价	优惠价
《王特 MIS2000》(FOR WIN)	2000 元/套	375 元/套
《王特绿色 MIS 精华版》(FOR DOS)	980 元/套	290 元/套

注：升级用户请与本公司或当地代理商联系。**需邮寄的用户请每套另加邮政快件费 40 元**

所售全套《王特 MIS2000》正版软件包括：
1.《王特 MIS2000》系统盘 6 张；2. 源程序和举例系统盘 3 张；
3. 用户操作手册一套；4. 软件使用授权书一册；5. 华丽包装盒一只；

名称：大连王特电子技术有限公司 邮编：116001
地址：大连市中山区金城街 36 号 开户行：工行转华昌信用社
帐号：8026006998078－28 销售部：0411－2655739 技术部：0411－2821842

全国各地优惠销售活动代理商名单如下：

★★北京市
连邦中心店 62628618
连邦一分店 62620375
京广连邦 65939910
连邦三分店 62614925
赛乐氏 A 店 62174107
赛乐氏 B 店 62643576
赛乐氏 C 店 68584847
赛乐氏 D 店 66024642
赛乐氏 E 店 62622504
超软公司 62647342
东方飞鸿 62549508
新视角 62014488
金天地 62624029

★★上海市
农工商软件 63226198
上海申新 64049404
上海天鹏 62775321
上海连邦 63234274
新生电脑 64084387
上海信海 63217625

★★天津市
天津津海 3344765
IPC 电脑世界 7216215
河西软件 4146007
天津软件 3287186
天津连邦 7383000
天津医大 3341234－594

★★广东
广州连邦 87515309
广州璐达 87595598
广州中联 87539355
广东金迪 87546228
广州中电 87582576
湛江天元 2211516
汕头连邦 8870529
珠海连邦 8894943
珠海盈州 2229570
肇庆连邦 2836164
深圳连邦 3229263
深圳电子 3364189
深圳爱华 3259350
中山连邦 8711109
中山启明 8305637
佛山汉华 3310207
佛山埃特隆 3312007
惠州连邦 2223593
江门零宝 3518018

★★江苏
南京连邦 4408854
江苏电子 3342145
无锡连邦 5860486
无锡宝光 2729233
无锡软件 2727094
徐州华电 3671014
徐州连邦 3826677
镇江智人 4420509
盐城科技 8363319
江阴连邦 6882437
常州连邦 8107740
苏州连邦 5322309
张家港汉邦 8210769
扬州连邦 7323401
淮阴思索 3934444
连云港植保 5485720
昆山良友 7559111

★★浙江
杭州连邦 8846569
杭州龙马 6038577
杭州南北 8079935
杭州中裕 5237675
杭州科海 7951140
宁波连邦 7314312
宁波金华 2312111
宁波海曙 7248229
嘉兴嘉明 2087785
台州连邦 8228228
温州连邦 8349272
义乌连邦 5541881
诸暨云霄 7026151
湖州远方 2059107

★★四川
成都连邦 5212697
成都顺天 5554786
科技资料 3335219
成都 A 店 5551563
重庆顺天 3616076
重庆连邦 3856321
绵阳电子 2222757
攀枝花金谷 3334187

★★湖北
武汉凡高 7884793
武汉连邦 7871204
武汉天同 7875733
武汉科普 7872067
武汉科技 7879611
武汉电子 5846558
武汉科海 5811859
荆州连邦 8226283
襄樊电脑 224764－2254
黄石明星 225033
十堰博通 217788

★★湖南
长沙奇正 5467200
长沙连邦 4465427
长沙智星 5520703
娄底涟钢 8613075
衡阳电子 8229205
衡阳九达 8211211
怀化东方 2718082
株州科技 8223760－1212

★★云南
昆明黑马 5146711
昆明连邦 4167945
昆明地震 3311116
昆明理工 5146647
曲靖万达 3124235
保山师专 2120060

★★海南
海南连邦 6776646
海南科信 5355545

★★宁夏
银川连邦 6027777
银川迅捷 6025112

★★福建
福州连邦 7851364
福州科教 7530594
厦门连邦 2210179
厦门四通 2053877
厦门 A 店 2180255
厦门志必达 2128682
泉州连邦 2981081
泉州科达 2986305
漳州海峡 2062315
漳州金利 2039511
建瓯永恒 3830937
龙海电脑 6528567
南平金露 8838097

★★江西
南昌连邦 6776208
南昌亚特 6279070
南昌希望 6234341
科海书店 6231966
南昌康韦 8330122
宜春百纺 3274738
赣州科力 229498
景市电脑学校 222075

★★广西
南宁连邦 5854399
南宁海兰 5862544
桂林连邦 2828250
桂林科技 5810790
玉林广春 2831378
梧州信息 3831227
柳州东方 2812344
贺县威特 5286684

★★安徽
合肥连邦 2820278
合肥锐奇 2614005
合肥 A 店 2649269
合肥安兴 2649222
蚌埠连邦 2064051

★★山西
山西矿院 6043201－34085
太原连邦 4033720
太原钢联 3188869
外文书店 4040393
太原 A 店 4066463
太原天地 4040787
晋城科技 2030728

★★陕西
西安新航 4253439
西安连邦 4267402
西安 A 店 481854
宝鸡远达 218500
宝鸡海威 317868

★★河南
郑州连邦 5964014
郑州 A 店 3817084
郑州科技 6251394
郑州音像 5963152
郑州艺高 7941616
洛阳雅达 3951281
洛阳连邦 4210385
开封师专 5959561
安阳科达 5923854

★★河北
石家庄连邦 6978123
石家庄 A 店 7034567
邯郸联想 3069456
邯郸明星 3034849
唐山邵氏 2094855
唐山电大 2825964
秦皇岛中环 3028341
邢台科技 3187784
邢台金软 2073087
沧州连邦 2026645

★★辽宁
沈阳希望 3909650
辽宁华储 3895234
沈阳连邦 3916569
沈阳宏盛 3927563
南湖电子 3903518
大连连邦 3600234
锦州华侨 2829833
本溪通用 3866277
本钢电脑 7828778
朝阳银丰 2836058
鞍山软件 2237413
丹东易通 3121770

★★吉林
长春科飞 5668594
长春连邦 5696561
长春 A 店 5628552
长春科高 5642474
吉林 A 店 2447895
吉林中水 2455991

★★黑龙江
哈市 A 店 3661230
哈市华银 2512593
北方书店 3659031
哈市科远 2532994
哈市连邦 2523935
齐市连邦 2441571
大庆连邦 6281736
大庆恒生 5092419
佳木斯连邦 8244082
佳木斯宏威 8671575

★★山东
山东恒志 8950973
济南连邦 6017142
济南二机床 7971347
济南维宁 2906814
烟台松华 6278744
烟台连邦 6211768
青岛 A 店 3884825
青岛连邦 3803008
青岛科新达 2843055
淄博连邦 7542849
淄博远望 2187247
泰安泰山 8221073
邹城艾维 5212434
莱芜万达 6218895
东营连邦 8225198
荣城恒升 7578100
济宁连邦 2327983
威海连邦 5683462

★★内蒙古
包头连邦 2149810
包头理想 5156655－188
呼市连邦 6924201
呼市方圆 6957968

★★新疆
新疆电子 2863078
乌市连邦 2830665
乌市书城 2873295
瀚海书城 2837532
乌市 A 店 4513623
克拉马依 A 店 226222

★★甘肃
兰州连邦 8826896
兰州四达 7555871

★★贵州
贵阳连邦 5866168
贵州 A 店 5811689
贵州华晖 6851660
遵义连邦 233836

用 《王特 MIS2000 》 与 您 的 想 象 力 竞 争

北京前导软件有限公司

感谢广大游戏爱好者及广大同仁，多年来对北京前导软件有限公司以及三好电脑厅的鼎力支持和合作。

经过慎重考虑，原北京前导软件有限公司·三好软件连锁组织，正式命名为北京前导软件有限公司·前导软件连锁组织，原三好软件标志及名称不作为对外正式名称。特此声明。

北京前导软件有限公司将在97年陆续推出一系列精品游戏，希望广大玩家继续支持我们，让我们共同把前导软件连锁组织办得更好，让北京前导软件有限公司为大家更好的服务。

北京前导软件连锁组织

地　址：(100009)北京市西城区西绦胡同15号
电　话：(010)64007071 64040233
传　真：(010)64007071 64046244
联系人：张立波、郭　罡

北京前导软件有限公司

前导软件连锁组织

连锁总部地址：(100009)北京市西城区西绦胡同 15 号
电　话：(010)64007071；(010)64040233
传　真：(010)64007071；(010)64046244
联系人：张立波、郭　罡

前导连锁新添伙伴

北京花园路前导连锁店
地址：北京市花园路 6 号(331 路花园路站)
电话：(010)62014411 转 2550
联系人：闫世民

北京安外前导连锁店
地址：北京安外东河沿 7 号楼一层
电话：(010)64254681
联系人：欧阳先生

锦州前导连锁店
地址：辽宁锦州市凌河区和平路四段 12 号
电话：(0416)4168222
联系人：王健

重庆前导连锁店
地址：重庆市沙平坝区沙杨路 1 号
电话：(023)65336351
联系人：红　昫

北京公主坟前导连锁店
电话：(010)68515544－2076，2014

昆明前导连锁店
电话：(0871)5144931；5146711 黎　鸿

洛阳前导连锁店
电话：(0379)3217532 姜晓东

西安前导连锁店
电话：(029)5512135，5240934 程　军、胡春林

哈尔滨前导连锁店
电话：(0451)2524158 谢晓亮

厦门前导连锁店
电话：(0592)2189351 郑获专

北京中关村前导连锁店
电话：(010)62630309

吉林前导连锁店
电话：(0432)2447433 宋云飞

苏州前导连锁店
电话：(0512)5216323 王伟

沈阳前导连锁店
电话：(024)5877672 王禹琦

长沙前导连锁店
电话：(0731)4421366，2227056 尹世平

北京前导软件有限公司拟在上海、山西、江苏、广西、四川、广东、山东、湖北、安徽等地开办软件连锁店，欢迎合作。

将健康有益的电脑游戏软件带入每一个家庭!

巨蝎座

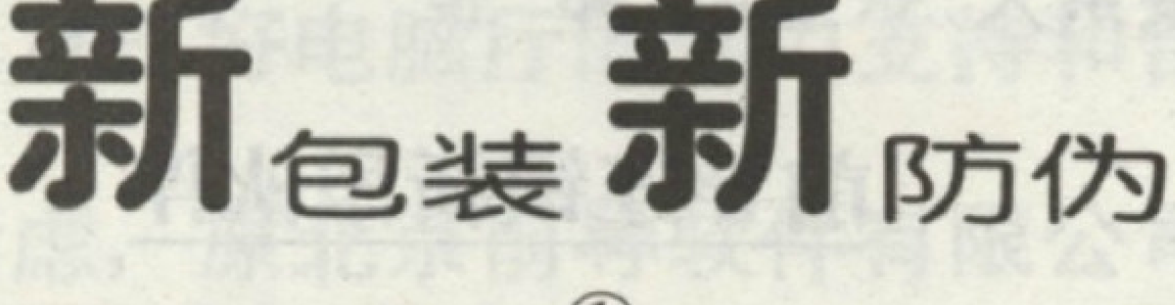
开放式 智能 广谱 可扩充 自维护

KV300

SCAN OR KILL VIRUS TOOLS

计算机杀病毒工具

'97

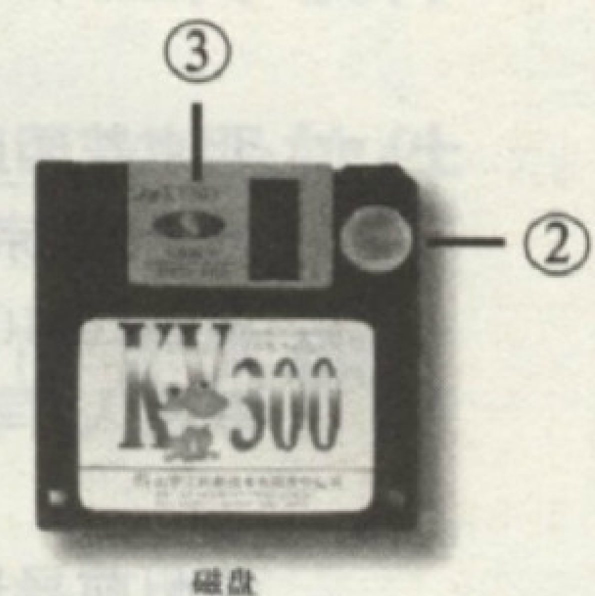




外塑料夹



说明书



磁盘

特别介绍

- **KV300强劲杀伤力专门对付Windows、DOS病毒。**
  到目前为止国内发现的Windows病毒只有一种（即TPVO/3783），并发现六种Word病毒（即concept、Bandung、TaiWan NO.1等）KV300对这些病毒可全部清除。
- **KV300密如铁筛的智能、广谱特性让病毒生产机产生的“血亲病毒”难以漏网。**
  '97病毒发展新动向一病毒生产机流入国内，它将对电脑产生巨大破坏作用，使用KV300可有效对付。
- **KV300制服了到目前为止最凶残、最具破坏力的“8888 一变形鬼魂”病毒。**
  最近流行的“8888一变形鬼魂”病毒，一旦染上发作就使您的软驱、硬盘瘫痪难以修复。请KV300的用户快速升级到F+版以上，可有效杀除此病毒。
- **KV300可有效杀除网络病毒，避免了千百家网络系统受到病毒侵害。**
  适用于金融、证券、民航等各企事业单位。

价格、升级、邮购地址

地址：北京市海淀路171号大华商厦写字楼201室　　邮编：100086
KV300全国统一零售价每套　260元　　KV200升级到KV300　100元
需特快专递另加30元
升级代码还可以从“万千网络”下传，其使用方法请见《电脑报》97年1月24日22.23版。

全新包装三处防伪特别说明

- 新包装采用精美彩色塑料夹包装，由外塑料夹、说明书、磁盘组成。外皮封面、说明书封面、磁盘标签均印有“小青蛙KV300”图案，封底印有“小青蛙”图案，外皮封面右下角塑封在里面第一种新型激光防伪标志，在磁盘右上角贴有第二种新型激光防伪标志。
- 采用国际最新技术精心制作的新型激光防伪标志，其特点及识别如下：
  1、第一种激光防伪标志①：摆动方形激光防伪标志，可见一圈方形彩虹光框由小到大或由大到小渐渐展开或渐渐缩小，防伪标志上印有“KV系列”字样。
  2、第二种激光防伪标志②：摆动圆形激光防伪标志，可见一圈彩虹光环由小到大渐渐展开，或由大到小渐渐缩小，防伪标志上印有“KV300”字样。
- 磁盘加密为第四处防伪：正版KV300软件的磁盘上刻有千百个密码，每次升级都换若干个密码，假冒盗版产品一遇新版升级就死机不能执行。发现假冒产品请到工商管理部门或消费者协会投诉，以维护自己的合法权益。



一次购买，长久受益。公告支持，拷贝升级。日久盘坏，工本费换。

连邦全国各地专卖店
KV300烟台办事处：

城市	单位	电话	联系人
		0535－6081236	王江彬
		01396385385	王永利
		0535－6283689	谢先生
		0535－6611777	邹积君
		0535－6287159	贺传旭
北京：	树人软件	010－62616742	何　刚
	博益软件	010－62587097	梁向明
	天祥软件	010－62613237	姚玉文
	圣比尔	010－62552749	周　平
	国　期	010－62625302	钱伟国
	赛乐氏	010－62188033	尹红坤
	东方飞鸿	010－62549508	徐　新
	软件世界	010－62569766	赵惠熙
	中教公司	010－62171649	郑建锋
	金色盾牌	010－62610373	肖忠华
	燕鹏磁讯	010－62647625	阎向红
	鼎文科技	010－62642557	
	金宇纪	010－62648495	
广州：	金碟软件	020－87582576	张友润
	索菲亚	020－83361567	关旭芳
	佳信电脑	020－83843170	
	佳都科技	020－87505151	
	汕头联信	0754－8870563	
	韶关兆亿	0754－8744307	杨　骥
	中山金碟	0760－8839911	高赞尧
柳州：	唯　斯	0772－3611194	李惠民
上海：	天明公司	021－91200480	钱建英
	农工商	021－63226198	毛建伟
	超想公司	021－63291731	洪　浩
	宇星电脑	021－65079820	陈先生
西安：	陕西奔腾	029－7881837	
	众　星	029－5521141	陆振范
昆明：	黑　马	0871－5144931	黎　红
淄博：	教育电脑	0533－2170544	
武汉：	天问精品	027－7874577	田达理
	凡高电脑	027－7884793	卢永革
南通：	通晓电脑	0513－5529753	宋　岳
兰州：	安全协会	0931－8860135	刘祝贵
新疆：	电子所	0991－2873295	韩　滔
	科龙电脑	0991－2862431	张忠须
深圳：	爱华电脑城	0755－3239334	徐晓玲
天津：	正版软件	022－3285571	马忠健
南京：	康　源	025－3361262	
济南：	博君电脑	0531－6948701	
	山东智星	0531－8937245	梁泽明
沈阳：	黄金学院	024－999－449403	李保和
	辽宁华储	024－3895234	王明义
	德尔电脑	024－3909146	董　磊
无锡：	金达电脑	0510－2721890	陈建平
太原：	三元电子	0351－4036430	
	傲龙科技	0351－4049250－4802	张忠泽
长春：	三江科技	0431－5622402	张洪评
吉林：	九洲公司	0432－2083586	韩天风
重庆：	太阳科技	0811－3617764	刘　凯
	金算盘软件	0811－7876062	杨　春
	微能通讯	0811－3856332	周　明
福建：	泉州达奇	0595－2384567	
杭州：	三元电子	0571－7076677－2410	杜先生
	安　易	0571－8835660	章超群
南宁：	怡隆电脑	0771－2806508	李　力
佛山：	伟科电脑	0757－2234786	牟永伟
青岛：	澳深电脑	0532－3804285	徐　前
	电子学校	0532－2820779	徐　磊
	电子中心	0532－3835478	徐玉春
	万得电脑	0532－4853456	张　涛
贵州：	贵阳华晖	0851－6850231	周　晓
成都：	新一代	028－5213463	郑安鹏
银州：	华鹏电子	0951－6020268	王晓华
长沙：	万　达	0731－4413769	黄健波
哈尔滨：	希望公司	0451－2510446	綦振生
石家庄：	安检中心	0311－3033941－2117	

江民公司KV300快速升级网络地址：
http: / / www.east.cn.net/~wjm

用户也可访问洪涛软件Internet网址以获得新版KV300。洪涛网络地址：
http: / / www.hotsoft.co.cn

北京江民新技术有限责任公司
地址：北京市海淀路171号大华商厦写字楼201
电话：62649187，62649116　邮编：100086

北京金文丰游戏软件中心

真 正 让 您 少 花 钱 多 受 益

特设二手正版光盘特价专柜

光盘可以旧换新!? 还可回收!!??

只要是正版的光盘,均可在我中心折价相互交换(非正版光盘免谈)

名　称	(元)	名　称	(元)	名　称	(元)	名　称	(元)	名　称	(元)	名　称	(元)
官渡 CD	88	大银河物语 CD	49	大战略	80	古墓丽影 CD	146	时空游侠 CD	130	死亡地带 3CD	180
三国演义2 CD	89	宇宙英雄	125	四川省3	55	魔眼封印 CD	49	碰撞精灵	58	城市大攻坚 CD	68
银河飞将4 6CD	260	暗棋侏罗记	70	游戏修改大师 CD	80	中国球王	120	超级卡曼契	270	历史大登陆 CD	68
长弓阿帕奇 2CD	160	命令与征服 2CD	160	求婚365日	78	明星志愿	70	天使帝国2	90	成吉思汗 CD	68
NBA96 CD	140	蛇王 CD	69	异形突击 CD	49	美女与野兽	115	诺瓦风暴 CD	330	冲锋号 CD	68
极道枭雄 CD	90	卡耐基人生指南	69	地道战 CD	55	足球小子	220	旅鼠新世界 CD	280	淘金热	80
妖魔道	90	命令与征服增强版 CD	120	生化悍将 CD	310	先博游戏集锦 3CD	99	无悔十字军战士 CD	130	龙腾三国 CD	49
射雕英雄传 CD	49	九五真龙 CD	49	七侠五义	135	坦克大决战	49	富甲天下	49	欢乐幸福人	79
倚天屠龙记 CD	49	帝国守护神	220	智圣鲜师	95	雄霸天下	59	巴士帝国	49	象棋俄罗斯	59
黄飞鸿 CD	49	一线生机 CD	120	马场大亨 CD	49	麻将大师	120	奥林匹亚桥牌	99	世纪末商业革命	120
新蜀山剑侠 CD	49	超级大富翁 CD	49	魔岛大富翁 CD	49	碰碰球	40	伍子胥	80	中关村启示录	99
帝国追击战	200	极品飞车增强版 CD	140	超级灌篮大赛 CD	49	狂野飙车 CD	140	天外剑圣录	98	运镖天下	120
中国民航	96	英雄无敌 CD	49	机甲猎人 CD	49	黎明之砧 CD	69	仙剑奇侠传 CD	120	失落的封印	80
凯兰迪亚传奇3 CD	130	双子星传奇 CD	120	海狼杀手 CD	310	钢铁骑士团	130	赤壁之战	120	傲气雄鹰 2CD	160
大富翁3 CD	120	魔毯二代 CD	120	未来大核战 CD	68	精武战警 2CD	99	异形计划 CD	98	装甲雄师 CD	78
笑傲江湖 CD	49	FIFA 96足球 CD	120	铁骑喋血 CD	68	空中霸王 CD	78	刘伯温传奇 CD	49	烈焰钢狼传 CD	49
魔动王子 CD	270	鹿鼎记 CD	49	神鹰突击队 CD	60	超时空战将 CD	88	旋风反击战 CD	88	格斗之王 CD	88
时空特勤组 CD	49	武林争霸	68	波黑战争 CD	68						

只要您在我中心邮(购)光盘一套即可得到《PC玩友会员特惠卡》!均电脑备案,您将长期得到我中心为您提供的回收及换盘服务。我中心以求信誉、发货及时(款到发货),为外地PC爱好者邮售服务,一律免收平邮费,若需快件另加20元、特快另加25元。为了准确快捷的为您服务,来信一定附填写好、贴好邮票的回邮信封及1元钱。

来信或汇款请寄:北京海淀果子市26号　陈伯锋(收)　邮编:100080

门市电话:62541155 转 2100　邮购电话:(010)62640803

门市地址:A)332路公汽海淀站下车,图书城北门东面(新华书店对面)即是;

B)北京电子出版物软件批发市场A-7室(海淀工人文化宫对面)。

"恒诺" 隆重奉献

設計风暴

横跨两类设计软件,全新的学习方式。汇集国际著名作品创作经验,著重介绍平面设计制作和输出时的常见问题及解决方法。

学习搭配使用国际级设计制作软件:Corel Draw (矢量绘图)及Photoshop、Painter(影像处理),掌握制作技巧。

实例导向的组织方式,详细的功能介绍,学习完成后,读者完全可以独立设计制作出令人满意的作品。

统一零售价:138.00元

走进 Corel Draw

"图文并茂、视听并用",引导读者循序渐进,数天内掌握 Corel Draw 软件的各项功能。

以企业标识、贺卡、手册、礼物等物品的设计制作为纲,全面介绍 Corel Draw 6 & 7 的各项功能及使用技巧。

灵活的程序设计思想,可以使读者自行掌握学习进度,体味多媒体教学视听感受,成为使用 Corel Draw 的专业能手。

统一零售价:98.00元

文字特效制作技巧

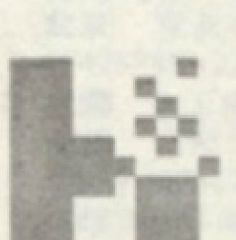
不可多得的 Photoshop 学习软件。

以文字特效制作为纲,讲解 Photoshop 的基本操作,著重讲述了 Photoshop 中较难理解的 channel (通道)、layer (层)的概念及使用方法。

本光碟最大的特点是以动态影像的方式,详细录制作者的操作过程,读者可以边看边学,轻松学会 Photoshop 软件的操作。

统一零售价:78.00元

* 以上产品均为 CD-ROM,适用于MS-WINDOWS



制作、总经销、邮购
惠州市恒诺多媒体设计顾问有限公司
地址:广东省惠州市江北城市花园瑞丰阁 101 室
邮编:516003　电话:0752-2809681
税号:441302590200110
北京联络处:北京市海淀区海淀路171号大华商厦写字楼A座507室

经销商:
北京万众力合科技有限责任公司
连邦软件销售连锁店及各地分店
赛乐氏销售连锁店及各地分店
新飞腾电脑设计制作有限公司
曙光软件联盟及各地分店
广州思富特电脑有限公司
武汉大学出版社
· 版面所限,恕不尽录 ·

继续诚征各地代理

邮购请勿电汇或信寄现金,剪下优惠券免收邮费



兴宏达科贸公司——软件专卖店

软件名称	零售价	软件名称	零售价	软件名称	零售价
游戏类		鲸的世界	128	钢铁骑士团	130
银河飞将4(6CD)	268	马德琳	128	巴士帝国	49
NBA96	139	生化战士	66	暗棋侏罗纪	79
长弓阿帕奇(2CD)	169	卧龙传	140	象棋俄罗斯	59
极品飞车增强版	139	古大陆物语	130	卡耐鸿人生指南	69
极道枭雄	79	足球小子	99	富甲天下	49
足球97	150	金庸群侠传	69	五子棋大师	29
主题公园	149	三国英雄传	69	排牌乐	49
傲气雄鹰97	150	超级灌篮大赛	49	奥林匹亚桥赛	99
无悔的十字军战士2	150	黎明之砧	69	坦克大决战	49
双子星传奇	130	刘伯温传奇	49	家教、多媒体、工具类	
遁入黑暗	130	异星突击	49	Internet宝典	97
无悔的十字军战士	144	黄飞鸿	49	3DS4从入门到精通	100
魔毯2	130	大银河物语	49	跟我学用Photoshop	88
狂野飙车	130	倚天屠龙记	49	死活通	108
电脑魔神	139	超级大富翁	49	英汉通	100
梦幻弹子球	123	时空特勤组	49	开天辟地	125
生化悍将2(2CD)	148	路易小狮	88	中国百科	68
命令与征服	160	异形突击	108	小学数学1	68
隐秘行动	120	烈火战车	88	小学数学2	68
血狮	86	旋风反击战	88	小学数学3	68
仙剑奇侠传	120	装甲雄师	88	星式教学初中版	168
大富翁3	100	格斗之王	88	轻轻松松背单词	78
雷神之锤	248	空中霸王	88	KV300	177
Final Doom	198	超时空战将	88	办公自动化	88
死亡地带(3CD)	186	小力高历险记	88	英语博士通	88
古墓丽影	146	移民计划	98	十万个为什么1	58
时空游侠	136	西楚霸王	120	十万个为什么2	58
雷曼	118	赤壁之战	120	中国古典文学宝库	180
鬼马小英雄	68	世纪末商业革命	120	有声书库学生版	48
光明战史	68	爆笑躲避球	110	有声书库标准版	68
西洋封神榜	48	麻将大师	120	小学奥林匹克数学1	68
秦始皇陵之迷	168	将卒	89	小学奥林匹克数学2	68
太空历险	128	运镖天下	120	中学家庭教育初1版	78
魔鬼大峡谷	128	武将争霸	130	中学家庭教育初2版	78

以上软件游戏类 9 折，家教、多媒体、工具类 8.5 折优惠，另有数百种产品未列入表中，如需要，请打服务热线咨询。邮购请写明邮购地址、收件人、邮政编码和软件名称。

兴宏达公司在全国诚征无风险代理，条件优惠！

门市地址：海淀区白石桥路 44 号，乘 332，320 路民族大学下车，路东。
服务热线：62178621　　公司电话：62178620　　传真：62178619
邮购地址：北京市海淀区白石桥路 44 号 301 房间　　邮政编码：100081
收件人：兴宏达科贸公司(收)　　邮资：15 元/套

多线索多结局言情武侠大片
“剑侠情缘”隆重登场

金山公司四月推出耗资百万、耗时数载的大型游戏《剑侠情缘》。





游戏以南宋初年靖康之耻后的年代为背景，讲述了独孤剑、张如梦等江湖儿女挫败中原邪恶的暗杀组织和金国高手合伙泡制的阴谋，从而化解了一场有关国家存亡的危机．故事从一张残缺的暗杀名单开始，独孤剑经历重重磨难，怀着刻骨铭心的仇恨，肩负拯救武林的重任，身系国家的安危存亡，又要面对佳人的柔情，到底何去何从？游戏的结局设计得非常有趣，最后独孤剑或侠或魔，或为情所困孤身走天涯，或看破红尘削发为僧，或有情人终成眷属．玩家甚至可能改写历史，赶赴风波亭，救岳飞、杀秦桧、破金兵，一展英雄本色，直捣黄龙，一番令人荡气回肠的武侠故事将完全由您演绎完成。



游戏配有十九首乐曲，其中主题歌“笑问情缘”，合唱“满江红”，词曲优美动人，悠扬的笛声，浓厚悲壮民乐不能不让玩家颔首称赞．故事涉及二百多处场景，如长白山雪景、泰山日出和朱仙镇大战等，画工细腻流畅．对话有二十万字之多，有名有姓的人物有一百多人，三维动画总计三十多幕，生动有趣，不亚于精彩绝伦的金庸武侠小说．

《剑》充分体贴玩家，是一款没有法术、不需刻意练功、几乎没有迷宫、十多种结局、多线索、CD音源、突破回合战斗模式的RPG，总容量高达两张光盘，堪称鸿篇巨制，是97年绝对不能错过的精彩游戏。

双CD 版仅售128元

1997年4月12日在北京 上海
成都 武汉 广州　福州 六市同时首发



北京金山软件公司 销售热线（010）62049624 62061869
珠海金山电脑有限公司（0756）3335688　中关村营业部（010）62612297

指定代理：连邦及赛乐氏各连锁店
北京 双友 62571523 三好软件 64007071 微宏 62559756 天博 62536565 大众软件 67025232 大恒 62628395 电脑教育报 62626528 中青报 64032233-2423 联想 68428888-220 超软 62647342 东方飞鸿 62642159 西单商场 66056531-6140 万众力合 62649133 金洪恩 62634069 王码 62540243
上海 农工商沪东电脑公司 63226198 茂立软件店 63293695 超想 63291731 康欣 62255755 申新 64049404 **武汉** 天问 7874577 凡高 7004793 **重庆** 电脑报 63876722 **成都** 连邦 5212697 **福州** 华特 7851364 **郑州** 军工民品所 6326557 洪涛 6247744 **南京** 十佳 6642289 **广州** 金碟 87582576 南方 84204166 **深圳** 星昊 3202596 金中行 3251226 **昆明** 黑马 5146711 梓子 5166057 **西安** 奔腾辉煌 7801033 **沈阳** 希望 3909650 **哈尔滨** 希望 2510446 **乌鲁木齐** 奇林 5824708
继续诚征其他省会城市代理



在中京国的一个小小村庄土土村中，住着本游戏的主人公，我们就称他为阿龙吧。

一个雨天的晚上，阿龙正在休息，邻居金爷爷让孙女铃铃来请他到家中去，原来金爷爷病了，放心不下孙女，想请阿龙送铃铃到京城去找她开酒馆的哥哥金大有。看着病重的老人，阿龙答应了。

第二天，阿龙和铃铃起身赶往京城。出了村庄，一直往北走，路上不时有山贼、强盗过来捣乱，虽然打架要耽误不少时间，但可以增长经验和等级，又能获得金钱，还是很值得的。

来到京城，城里到处都是黑十字国的洋人机兵。阿龙听说黑十字国的洋人要用机兵占领中京国，有很多人在与洋人对抗。在城东阿龙找到了金大有的酒店，送铃铃进去后回到街上四处逛逛，顺便买点可用的兵器和药草，然后到城西的客栈住下，准备明天就回家去。

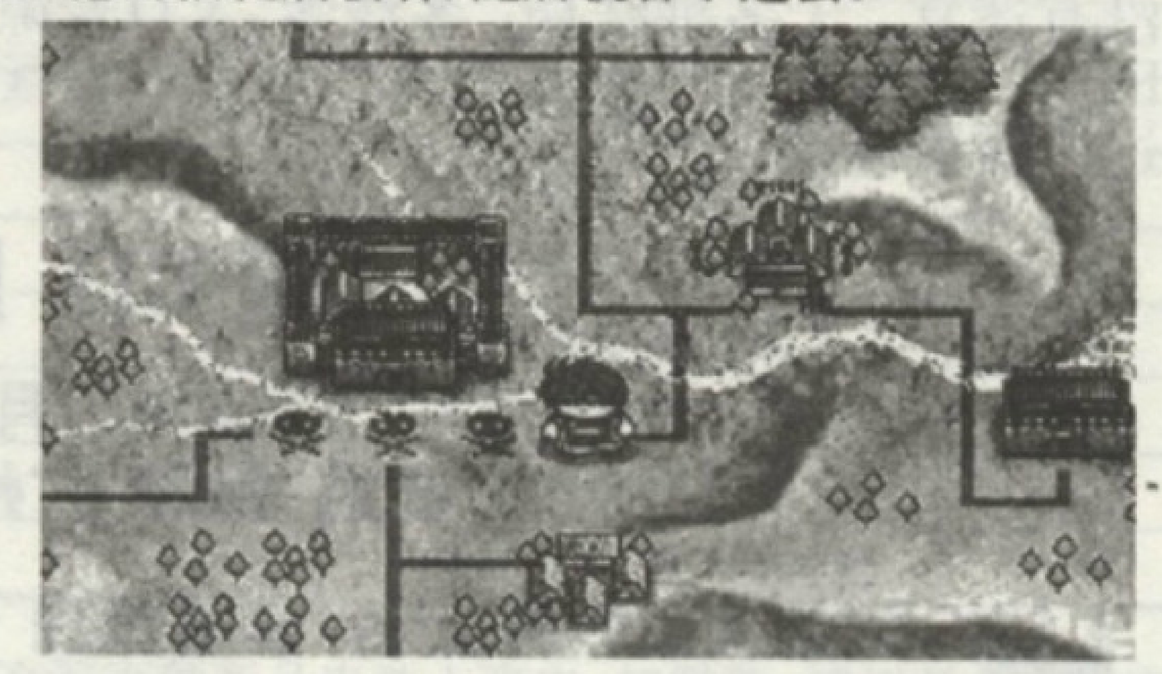
第二天清晨，铃铃突然到客栈找阿龙。原来金大有参加了叛洋团，夜里去袭击洋人，被困住了，铃铃请阿龙去救救她哥哥。阿龙和铃铃在街上听说金大有在黑十字国大使馆中弹了，于是急忙赶往城北的大使馆，一路上打倒拦路的黑十字国机兵，在使馆前找到了生命垂危的大有，大有请阿龙照顾妹妹，话还没说完就死去了。

阿龙准备带着铃铃离开战乱中的京城。半路上为救受伤的侠女黄香湘，又被黑十字国的机兵围住。在圆真大师和诸葛凰的帮助下，阿龙打败了四周的普通机兵和机兵队长黑杰克带来的炮座机兵，正要与黑杰克做决一死战时，被黑十字国大使斯达克拦住了，斯达克假惺惺地放过了阿龙。

经过大家的商议，决定由金铃铃、黄香湘、诸葛凰和阿龙一起到东陵城去。出京城向东走，到红中镇休息时，听说最近经常有人失踪，又听镇长说镇里有狐仙作怪，被他请人封在祠堂里了。出于好奇，大家决定到祠堂去看看，却无意间解除了狐仙陈狐白的禁制。陈狐白告诉大家，镇里有一家人的地下室中有秘密。经过挨家挨户地搜寻，发现镇里失踪的人都被捆在大傻家的地下室里。阿龙放开被捆的人们，打败大傻三兄弟后，大傻交代说，他准备把人卖给东陵的外国船只。阿龙决定到东陵港去查个水落石出，陈狐白也要跟阿龙一齐走。

出红中镇再向东行，来到东陵港。先到酒店大吃了一顿，而后在城中四处打听，得到不少有关卖人的消息。又在码头左边的货仓里打听到外国船要过几天才来，阿龙几人只好先在城里转转，然后找家客栈休息。

听说有外国船来了，阿龙立刻到码头仓库去打听。听人说港口的外国船上有不知干什么用的大笼子，大家决定到船上去看个明白。上了船，顺楼梯一直向下，在底仓看到很多大铁笼，为了查清真相，大家藏了起来。夜里，终于发现这是一艘运奴隶的船，大铁笼子中关了许多奴隶。放出被关的奴隶，人们被船长发现了，这时船已开到大海中，无路可逃，阿龙同意与船长决斗。战胜船长后，船长答应阿龙把船开到太乙港去放人，大家一阵欢呼。突然金铃铃不慎落入海中，阿龙跳到海里救出了铃铃，自己却被海浪卷走。他只听见陈狐白叫他脱险后到太乙港的猫提庙会合，随后就昏了过去。



阿龙醒来时，发现自己躺在床上。原来他被海流冲到只有女人，且与世隔绝的花满村，被金乐乐、银多多、钱可可三个姑娘救了。在村中，阿龙听说古代的中京国很富强，留下了丰富的遗产，只要找到“历史之钥”就可以继承遗产。又听说花满村与外界联系的唯一通道——啸龙潭，被一条巨龙把守着，只有打败巨龙才能出去。为

了早日与金铃铃等人会合，弄清中京国遗产之谜，阿龙决定闯一闯啸龙潭。金乐乐、银多多、钱可可三人也要随阿龙出去，见识一下外面的世界。阿龙带着她们一起出了花满村，往北走，在漫漫迷雾中穿越沼泽，打败拦路的毒虫怪兽。顺着浅绿色的草丛前行，终于走到了啸龙潭。经过一番全力拼斗，收服了化为巨龙的豹三，乘上木筏顺着曲折的河道向西南而去，被瀑布冲到太乙港附近的水瀑村。

登岸后顺路向南，来到太乙港，在城西猫提庙中找到了等待阿龙四个月的金铃铃和陈狐白。阿龙了解到躲在聚妖洞的不死妖可能知道有关“历史之钥”的一些情况，大家决定去找不死妖。出太乙港向西走，来到南星城。阿龙打败了神圣联盟派来的武士比力士，意外地见到了黄香湘和诸葛凰。

阿龙和准备起兵攻打洋人的马将军谈过话后，不同意马将军以牺牲大量国人生命为代价的贸然兴兵计划，



决定不与马将军为伍，先去找不死妖，查清“历史之钥”的真相。因此得罪了马将军手下的曹次龙，曹派出杀手朱娘寻机刺杀阿龙。

西洋武士比力士出于对阿龙的敬佩，提出要随阿龙一起去探险，阿龙欣然应允。黄香湘和诸葛凰决定留在南星城联络爱国志士，为今后作准备。

阿龙一行人离开南星城，往西北方去找聚妖洞，一路上打倒不少洋人机兵和各种毒虫怪兽，大家的武士等级提高了。来到西北重镇白板镇，补充调整好各人的道具装备，购足药品，再买几顶帐蓬，就可以进入聚妖洞了。

在聚妖洞中，大家且战且走，直打到上方天桥，遇到吴公，他不让大家去找不死妖，说不死妖专靠吸取生物的精气而长生，是不可战胜的。阿龙击败吴公后进入下层洞中。这里的怪物猛兽更多，为了尽快找到不死妖，大家没有恋战，尽量避开那些怪物。下到洞底，又爬绳而上，终于找到了不死妖。虽然大家拚死战斗，却仍被不死妖吸去精气而力竭倒地，不死妖在吃掉大家前告诉阿龙有关“历史之钥”和中京国遗产的一些情况，并说只有秘仙塔的神仙才知道什么是“历史之钥”。在这千钧一发之际，圆真大师赶到了，与不死妖展开殊死搏斗。此时阿龙体内爆发出一股真气，恢复了体力，起身和园真大师并肩战斗。圆真不惜耗费大量精气，念起“金刚圣咒”，破除

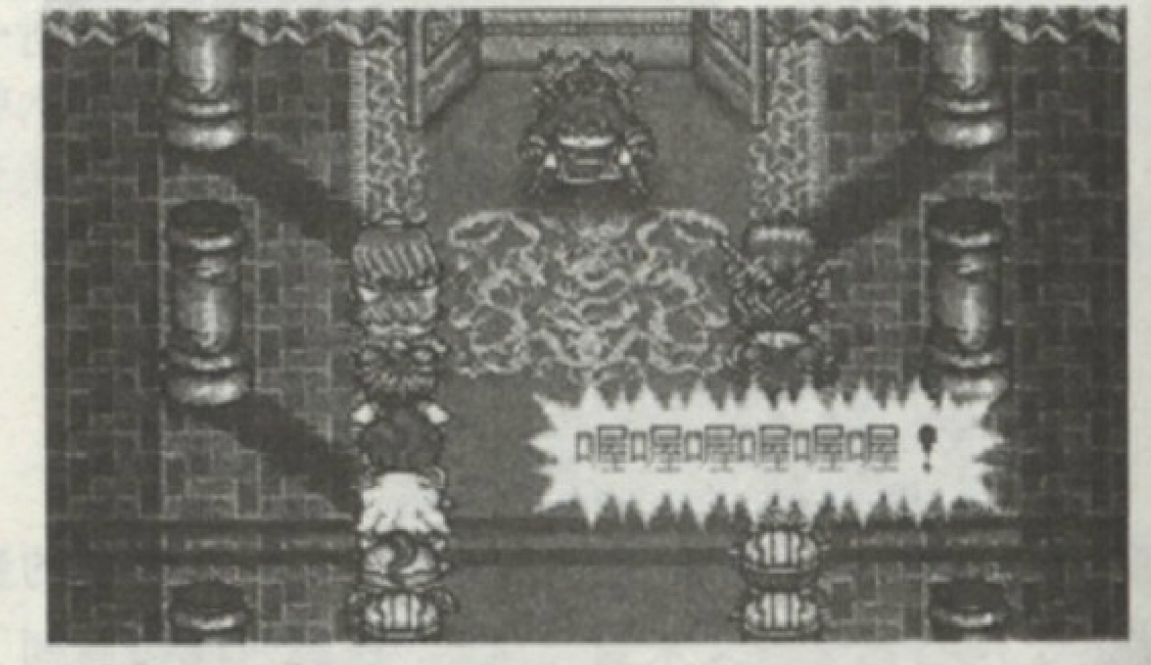


了不死妖的护身之术。阿龙借此良机奋起猛攻，终于将不死妖打倒在地。在不死妖作最后的垂死一击时，园真大师挺身护住了阿龙，与不死妖同归于尽，阿龙得到了圆真留下的仁者之环和不死妖的血佛珠。

阿龙带着精疲力尽的同伴杀死了洞内残余的怪物，回到白板镇。在酒店吃饭时，被朱娘下毒暗算，幸好阿龙没有中毒，打败朱娘后，为大家解了毒。由于经过长期激烈的战斗，又中过毒，娘子军们身体太虚弱，需要休养一段时间。于是阿龙留下陈狐白和豹三照顾姑娘们，自己和比力士去寻找秘仙塔，弄清中京国古代遗产之谜。

在白板镇上打听得知秘仙塔在南方的深山中。阿龙和比力士出白板镇往南走，来到回头村，听说不归崖的深山里有神仙，村里的悟明为治女儿的病已到不归崖求神仙去了。阿龙急忙赶往不归崖，在深山里救起了因迷路而晕到的悟明，带着他一同去找神仙。一路上打倒拦路的山精树怪，爬到山顶，顺着绳下滑时跌到半山，突然发现了浮在半空中的秘仙塔。

顺着塔外层的楼梯一直向上走，终于在塔顶找到了秘仙塔的传人花紫兰，她告诉阿龙“历史之钥”就是古人传下的仁者之环、智者之印、勇者之戒，有了这三件东



西，就可以在古代中京国王的墓中得到遗产。花紫兰把智者之印交给阿龙，并决定离开深山古塔，助阿龙一臂之力。下山后来到回头村，花紫兰医好了悟明女儿的病，

悟明把一枚家传的戒指送给她表示谢意，花紫兰发现这枚戒指正是要寻找的勇者之戒。

找齐了“历史之钥”，阿龙决定到白板镇与陈狐白、豹三和姑娘们会合，一同去找古墓。回到白板镇，陈狐白



告诉阿龙：诸葛凰来过，说是马将军决定起兵北上攻打黑十字军，已经在中央大道和洋人接上火了。阿龙担心留在南星城的黄香湘的安全，决定和大家一齐赶去接应她。京城前，马将军的军队与洋人机兵展开血战，不幸失败了，马将军战死。阿龙他们及时救出了黄香湘。

为了寻找古墓，阿龙来到东北方的“狂叫之森”中。一直往右走，找到守墓人的小屋。守墓的老人告诉阿龙，墓室的钥匙在他孙子那里，而他孙子到北岚城去了。大家只好又往回走，出了“狂叫之森”往西，来到北岚城，在酒店中找到守墓老人的孙子，他却说在来北岚城的路上，强盗窟的强盗把他的包袱和钥匙一齐抢走了。阿龙他们又赶到位于“狂叫之森”和北岚城之间的强盗窟，找强盗头子要古墓钥匙。强盗们自然不肯轻易交出钥匙，只有诉诸武力。一顿拳脚之后，强盗们乖乖地交出了钥匙。

回到“狂叫之森”，在林中东北找到了古墓。进入墓中，一直向下走到底，才发现墓中除了鬼魂以外空空如野。再去守墓人的小屋，一问守墓老人才知那原来是一



座假墓，要想找到真墓只有去北岚城，问那个以前的盗墓者。于是阿龙一行又来到北岚城，在城西墙边遇到了曾是盗墓者的老头。他说真墓在“狂叫之森”西部的一棵小树下，并送给阿龙一套挖掘工具。阿龙再次回到森林中，在靠西的一块空地上有棵孤独的小树。在树下使用挖掘工具，果然打开了真正的古墓。阿龙一行顺梯而下，直奔墓底，发现了古代中京国国王的遗体，遗体上有一颗又大又亮的宝珠——“狂龙之珠”。

突然一个黑影闪过，抢走了“狂龙之珠”，原来是黑十字国大使斯达克派来夺取“狂龙之珠”的间谍。阿龙正要追赶，被花紫兰拦住了，她让阿龙还是先把“历史之匙”——智者之环、智者之印、勇者之戒戴在国王的遗体上。奇迹发生了，阿龙忽然明白了许多事情，学到了许多东西，获得了中京国宝贵的文化历史遗产。大家决定马上到中京城去，看看黑十字国间谍盗取狂龙之珠要干什么。

中京城里一片混乱，黑十字国大使斯达克用狂龙之珠作为能源装备起他的重型作战机器人，背叛了黑十字国，打倒了黑杰克队长，杀死了中京国国王，自立为王，企图以此称霸世界。在黄香湘等人的请求下，神圣联盟



答应出兵援助中京国人民反对斯达克的斗争，中京城里展开了一场恶战。阿龙一行及时赶到中京城，组织起最强悍的战斗队伍，向斯达克的机器人军队发动猛烈的攻击，直捣他的皇宫。大家全力以赴，终于打倒了重型作战机器人，击败了野心勃勃的斯达克，赶走了欺压老百姓的黑十字军。阿龙在众人的拥戴下，成了中京国的新国王。神圣联盟决定与中京国签订友好条约，新的生活开始了。

载体	软碟	系统	DOS
语种	中文	类型	角色扮演
画面	★★★	总评：	
音响	★★★		
操作	★★★★	72	
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	


TOP TEN
1.仙剑奇侠传
(2429票 → 大宇)
2.命令与征服
(2338票 → WESTWOOD)
3.大航海时代 II
(170 票 → 光荣)
4.大富翁 III
(1654票 ↑ 1大宇)
5.金庸群侠传
(1609票 ↑ 6 智冠)
6.足球 96
(1453票 ↑ 1电子艺界)
7.三国志英杰传
(1433票 ↓ 3 光荣)
8.魔兽争霸 II
(1270票 ↓ 2 BLIZZARD)
9.魔法门之英雄无敌
(1045票 → NEW WORLD COMPUTING)
10.三国志 IV
(936票 → 光荣)
GAME SELECT
Load Game
Options
Modem Setup
Friendly
Leagues
Tournaments
Playoffs
Practise
三國志英傑傳
Act I
The Shores of Lordaeron
金庸群侠传
重新開始
載入進度
離開遊戲


游戏试练场
"场"内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到！
EXTREME
PINBALL
梦幻弹珠台
西部枪手
猴岛历险
古堡惊魂
摇滚之星
POWERSLAVE
力的仆人

"场"内所有游戏均可在增刊配套光盘\GAME子目录下玩到！

DOWN the tubes

蚯蚓战士

EARTHWORM JIM

start game

x5 40% PREVIEW x1830

x5 90% PREVIEW x1830

x5 75% PREVIEW x1

x5 100% PREVIEW x1140

x5 100% PREVIEW x1000

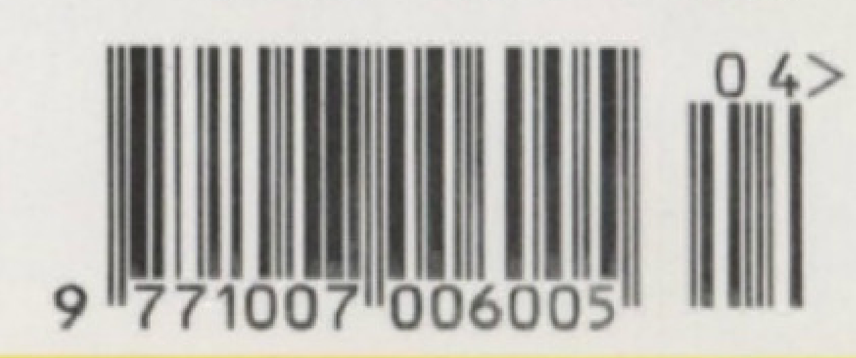
x5 98% PREVIEW x548

x5 100% PREVIEW x1143


TOMB RAIDER
TOMB RAIDER
Graphics
Toby Gard
Heather Gibson
Neal Boyd
Music & SFX
Martin Iveson
Nathan McCree
古墓丽影
EIDOS
INTERACTIVE
TOMB
RAIDER


Africa
Field Guide
Giraffe
Hartebeest
Hippopotamus
Hyena, spotted
Locations
The three parks contain a
number of ecological zones
and places. Different animals
SERENGETI
NGORONGORO
TARANGIRE
Wild Africa
Visual Tour
Locations
Field Guide

ISSN 1007-0060



刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元